PS one
PS2
XBOX
Kaina 7,99 Lt
VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS
Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams
VA
PlayStati
Numerio tema:
SQUARE ENIX
Mėnesio žaidimas:
MAFIA
UP Group
ISSN 1392-9534
9 771392 953007 03

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

# Turinys


Skaitytojo laiškas 004

Skaitytojo apžvalga 006

Naujienos 008

Iš dirbtuvių 014

TEMA: SQUARE-ENIX 019

Mėnesio žaidimas 033
- Mafia

Recenzijos 040
- Breath Of Fire
- NFL Street
- Ivolgamus

Klasika 048
- Crash Team Racing
- Onimusha Warlords
- Final Fantasy 5

Irgi žaidimai 056
- Naujienos
- N-Gage
- Sonic Advanced 2
- VooDoo Vince

Patarimai 063
- Mafia

Game over 070

19 Square Enix

33 Mafia

# Sveiki,

Šį kartą jums siūlome išties įvairialypį numerį, kuriame glaudžiai pinasi gėris su blogiu, istorija su naujienomis bei įvairios žaidimų platformos. Šis numeris didžiąja dalimi dedikuotas mylymajai nauju pagreičiu besisukančiai *Square Enix* kompanijai. Numerio temoje pasakojame apie *Square Enix* istoriją, susijungimą, dabartinius šedevrus ir ateities planus. Tačiau apie *Square Enix* žaidmus perskaitysite ir kituose žurnalo skyriuose. Mėnesio žaidimas — visiškai kitas pasaulis. Žudiko išpažintis ir 1930–ųjų Amerikos nusikalstamo pasaulio kasdienybė pagaliau *PlayStation 2* saulę išvydusiame žaidime Mafia. Taip pat galime nudžiuginti ir istorikus bei vairavimo žaidimų megėjus — vairavimo videožaidimų istorija prasideda!

Nuo sekančio numerio pasiūlysime vieną naujovę. Kadangi kartais sulaukiame klausimų, susijusių su konkrečiais žaidimais ir jų įveikimo sunkumais, kurie nelabai telpa į DUK skyrelį, nuo kito karto atsakymus į juos pateiksime atskirame „GameDUK" skyrelyje prie mūsų žurnalo „Patarimų" dalies. Kupone taip pat palikome specialią vietą, kurioje galite įrašyti norimą klausimą apie žaidimo vietą. Prašome kuo tiksliau ir aiškiau suformuluoti problemą ar klausimą, tada mūsų komandai bus lengviau atsekti, apie ką kalbame ir greičiau rasti tikslų atsakymą. Sutariam?

**Ričardas aka Ryčka**

| Kūrėjas | Fox Interactive | Žanras | RTS |
|---|---|---|---|
| Leidėjas | Electronic Arts | Išleidimo data | 2003 rugpjūtis |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |
| | 1 | | |

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

**REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.**


Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Andrius Bučinskas

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Arnaldas Augutis, Žydrūnas Kliševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534
Spausdino AB „Spauda"
(Laisvės pr. 60, LT-05120 Vilnius-56).
Tel.: (5) 243 11 30.
Užs. Nr. 765.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

# SKAITYTOJO LAIŠKAS

**Sveiki atvykę į XXI a. narkomanijos pasaulį**

Pradžioje norėčiau paguosti tuos, kurie nebaigė jokių mokslų arba baigė, bet ne laiku ar šiaip tingi mokytis. Visiškai dėl to nepergyvenkit, nes, kaip pasakė Vinas Dyselis iš filmo XXX: „Videožaidimai — tai mūsų išsilavinimas". O tas užrašas ant mašinos „skateboarding is a crime" tikrai nepatiks Tonio Houko gerbėjams. Toliau — jei kas nors dirba nepatinkantį darbą ar šiaip viršininkai „smaugia", taip pat nepergyvenkit: „sumalčiau tavo kaulus debile, taip taip, Soul Calibur'e" — pagalvoju sau. Cassandra geriausiai „kalas" ir dvasinė pusiausvyra bus atstatyta. Na, įžangai pašmaikštavimų užteks.

***Ryčka:** uch, jau buvome pradėję galvoti, kad tu čia apie viską labai rimtai kalbi.*

Toliau kita tema: PSone vs PS2. Jei kas nors pagalvos, kad PS2 yra visapusiškai geresnis „entertaineris" nei Psone, tai jūs tikrai klystate. Turėdamas 100+ žaidimų patirtį nuo Spone laikų, galiu drąsiai teigti, kad NE GRAFIKA SVARBIAUSIA!

***Ryčka:** be abejo, o kas gi tvirtina kitaip? Ir kam taip garsiai rėkti? :)*

Taip, kaip PSone atsirado 3D technologija, visi geriausi siužetai, „geimplėjai" ir žaidimų idėjos yra būtent PSone žaidimuose (Tomb Raider, Resident Evil, Syphon Filter, Final Fantasy, Dino Crisis, MOH ir dar krūva kitų RPG ir RTS žaidimų). Beje, kalbant apie RTS žanrą... Kur po perkūnais dingo tokie žaidimų tęsiniai kaip Warzone 2100, Dune 2000, X-Com, Nectaris, Z, Warcraft? Kodėl jų niekas nekuria PS2 konsolei? Dabar pasižiūrėkime į PS2 žaidimus: vyksta kažkokie nevykę siužetų kopijavimai, eksperimentai ar hibridizacijos procesai iš anksčiau minėtų žaidimų. Kiek žaidimų jau suteršė PS2 vardą – SIAUBAS! Žinoma, PS2 čia niekuo dėtas, tai vis tos kūrėjų išdaigos, negi jie tiek „nuprotėjo", kad negali sukurti ko nors originalaus, kas būtų tarsi jų firmos „vizitinė kortelė"? Oi, dar kiek reikia pasimokyti PS2 iš Psone!

***Artojas:** Na, manau tam reikalui PS2 turi dar mažiausiai porą metų. Iš dalies netgi norėčiau sutikti su tavo aukščiau dėstytom mintim bet... Aš kaltinčiau ne tik kūrėjus, bet ir vadinamąją „gaming community", kuri formuoja paklausą žaidimams. Tiesiog išeik gatvę ir paklausyk ką šneka ir apie ką svajoja dauguma žaidėjų. Sustojęs prie PS2 kankinančių vaikigalių paklausyk kaip jie vertina žaidimus, ir tai bus atsakymas į visus tavo klausimus.*

Tačiau tokią nuomonę galima greitai pakeisti, pažaidus tokius grafika, siužetu, muzika, garsu ir valdymu tobulus žaidimus, kaip GT 3 (pravažiuota 45000 km, 787 B svilina asfaltą, laukiu GT 4 kuris, neabejoju, bus metų žaidimas), The Getaway (tikrai šmaikšti ir laužyta anglų kalba), GTA: Vice City (nepamirštama „mentų" frazė: „we have you surrounded, asshole!"), Silent Hill 3 (klaustrofobinės fantazijos), DMC ir DMC 2 (Phantom vs Dante – the best fight ever, be to, Dante tikrai yra cool), Colin McRae Rally 4 (tikras adrenalino „boost'as"), FFX (ech, ta Junos ir Tiduso meilės istorija, žiūrėsime, kas bus FFX-2), Soul calibur 2 (Heihachu pats laikas į pensiją), Return to Castle Wolfenstein: OR („suholivudėjusį" MOH'ą galite pamiršti), FIFA 2004 (svajonė: nulėkti į Ispaniją ir pažiūrėti Madrid vs Barcelona rungtynes, Ronaldo — tikras fenomenas). Pradžiai, manau, užteks tokios žaidimų dozės totaliam proto užtemimui. Neslėpsiu, kad po tokios „injekcijos" man nuvažiavo „stogas" (tai, žinoma, ne pirmas ir ne paskutinis kartas), tačiau sėkmingai atlaikiau visus frontus, „stogas" taip pat grįžo į savo vietą ir dabar gyvenimas tapo stabilus.

Manau, kad norintiems mesti besaikį žaidimą, yra rimtas gyvenimo išbandymas. Ir joks Artojo step by step receptukas nepadės (nonsensas kažkoks, pradedantiesiems gal ir padėtų, bet ką kalbėti mano atveju — 12 metų prie konsolių sėdžiu). Tai lygiai tas pats, kas mesti rūkyti, gerti ar vartoti narkotikus (viskas — metu rūkyti! Po mėnesio — viskas, metu rūkyti! Po 10 metų — tas pats...). Žinoma, viskas iš pradžių atrodo nekaltai. Pagalvoji,— lyg ir nekenkia sveikatai, lyg ir nebrangiai kainuoja (piratiniai žaidimai), vis geriau negu „talčytis" nuo XTC ar LSD ar grimzti į alkoholizmo liūną. Bet deja, išsivysto psichologinė priklausomybė. To pasekmės: nesėkmės darbe, moksle bei romantiniuose santykiuose ir dar ta pilka kasdienybė, ypač rudenį ir žiemą. Na, kad ir kaip ten būtų, turiu jus nuraminti ir pasakyti liūdną tiesą: nuo video žaidimų vaistų nėra! Tiesiog reikia su tuo kaip nors gyventi, daugiau dėmesio skirti sportui, muzikai, draugams, šeimai. Galbūt, ieškoti savo tikrojo pašaukimo darbe, mene ar kokioje nors kitoje kultūros srityje. Kelionės taip pat yra geras būdas prasiblaškyti: išvažiuoti į mišką grybauti, prie jūros ar į kaimą. Žodžiu, gelbėkitės kaip kas išmanote, kol dar neprireikė psichoterapijos kurso.

***Artojas:** Uff... Kaip sunkiai... Tu, matau, rimtai įkliuvai :-). Tiesa pastebėjau, kad daugelis dėl savo nesėkmių kaltina konsoles, moteris ir politikus. Nenorėčiau su tuo sutikti, dėl visko esame kalti tik mes patys. Nors... Nenorėčiau čia gilintis, kadangi mes jau susitarėme su viena psichologe, kuriai jau perdavėme dalį jūsų ir mūsų laiškų. Aš čia visai rimtai. Artimiausiuose numeriuose ieškokite jos „nustatytos" diagnozės ir galbūt net recepto, kaip išlikti... Su stogais savo vietose.*

Aš savo būsimam sūnui ar dukrai tikrai nepirksiu jokio „kompo".

***Artojas:** Tai tikrai ne būdas kovoti su kažkuo... Auklėjimas, auklėjimas ir dar kartą auklėjimas. Gyvenimo vertybių išdėstymas ir teisingo požiūrio į pasaulį ugdymas. Štai kas gali būti naudinga. O „ban'as" konsolėms tik supriešins tave ir tavo būsimas atžalas :).*

Taip pat visiems „geimeriams" norėčiau pasakyti, kad netaptume žaidimų ir interneto vergais, kad nebūtume šio technologinio pasaulio priedais, nes tuoj ir patys „surobotėsime".

Kuo nuoširdžiausi linkėjimai jūsų redakcijai: būkite stiprūs, laikykitės, kad neliktumėte už „borto". Jūs tarsi Mesijas „geimerių" sieloms. Visas šis laiškas – tai nesveikas narkomano fantazijų įgyvendinimas.

***Artojas:** Ačiū, seni, už laišką ir linkėjimus. Stengsimės, būsim ir laikysimės... Iki greitų!*

REALITY SUCKS!
TRANCER24 m.

## PLIUSAI & MINUSAI

1

+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
*Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.*

3 **GARSAS 92**
*Tarsi stovėtum prie tikro stalo.*

4 **MUZIKA 33**
*Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.*

5 **GRAFIKA 44**
*3D taikiniai, ir dar juda!*

6 **VALDYMAS 66**
*Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.*

7 **IŠVADA**
*Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...*

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 72** 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

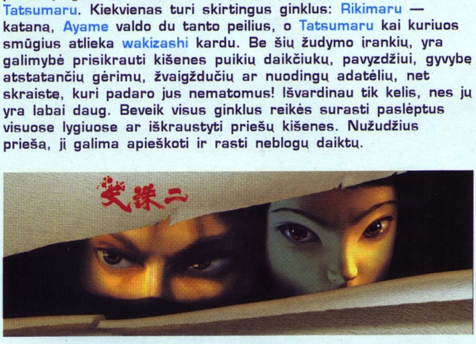
8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

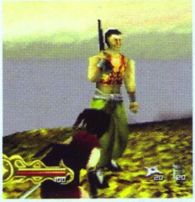
9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

# Tenchu 2
## The birth of assasin

KŪRĖJAS: ACQUIRE I LEIDĖJAS: ACTIVISION I DATA: 2000-09-08 I ŽANRAS: VEIKSMO

Šis žaidimas pasakoja apie senovės Japoniją, kurioje vyksta pilietinis karas. Dinastijos kariauja viena prieš kitą. Jūs esate Azuma nindzių klano narys ir padedate Goda dinastijai. Žaidimo pradžioje galėsite išsirinkti veikėją. Jų yra trys: Rikimaru, Ayame, Tatsumaru. Kiekvienas turi skirtingus ginklus: Rikimaru — kataną, Ayame valdo du tanto peilius, o Tatsumaru kai kuriuos smūgius atlieka wakizashi kardu. Be šių žudymo įrankių, yra galimybė prisikrauti kišenes puikių daikčiukų, pavyzdžiui, gyvybę atstatančių gėrimų, žvaigždučių ar nuodingų adatėlių, net skraistę, kuri padaro jus nematomus! Išvardinau tik kelis, nes jų yra labai daug. Beveik visus ginklus reikės surasti paslėptus visuose lygiuose ar iškraustyti priešų kišenes. Nužudžius priešą, jį galima apieškoti ir rasti neblogų daiktų.



AUTORIAUS PIEŠINUKAS

Visi veikėjai turi skirtingus judesius ir skirtingus nužudymo filmukus. Jei nežinote apie mirties filmukus, tai papasakosiu daugiau. Jei slapta prisėlinsite prie priešo ir jam nepastebėjus kirsite smūgį, ekranas truputį patamsės, vaizdas kiek sulėtės (kaip Matricoje) ir pamatysite, kaip priešas netenka galvos, jo pilvą papuošia didžiulė skylė arba kaip jis virsta žmogienos faršu.

Žaidimas labai ilgas: Rikimaru ir Ayame (su training lygiu) turi po 10 lygių, o Tatsumaru 7 lygius. Kalbant apie lygius: prieš kiekvieną jums bus papasakota apie įvykius (politinius ar karinius). Lygių dizainas labai autentiškas. Priešų intelektas super galingas. Jie tikrai protingi, kovoja beveik taip pat gerai, kaip ir jūs. Lygio pabaigoje sutiksite bosą. Visi bosai skirtingi, galingi ir labai protingi, kuo toliau, tuo sunkiau įveikiami. Nugalėję vieną bosą, pasijusite kaip ką tik nugalėję visą armiją.

Perėję žaidimą, atrakinsite mini misijas (o jų tikrai daug). Taip pat žaidimas leidžia kurti lygius. Taip taip, jūs gerai perskaitėte, žaidimas leidžia kurti lygius. Galėsite išsirinkti vietovę (kurioje statysite), misijos tipą — jų yra keli: nužudyti bosą, nužudyti visus, surasti 3 knygas, surasti savo mokytoją, surasti ir parvesti lordą Godą, surasti metalą ir parnešti. Galėsite nustatyti laiką, per kurį reikės įveikti misiją. Taip pat, kaip tai reikės padaryti — slaptai ar ne. Sugalvosite pavadinimą, parašysite, kas sukūrė lygį (neblogai, ar ne? :)). Ir tik tada pradėsite kurti (pagaliau!). Objektų, kuriuos galima statyti, yra daug, juos galima sukioti, paaukštinti, pažeminti. Pastačius lygį jam reikės gyvybės. Priešų ir civilių pasirinkimas didelis. Jiems galite sukurti vaikščiojimo maršrutą. Sukūrę lygį būsite nustebinti — jums tikrai patiks (skerdynės pagal jūsų scenarijų — tiesiog jėga).

**Visa kita**

Pirma apie grafiką — ji tikrai nebloga, bet galėjo būti žymiai geresnė. Tikriausiai nukentėjo dėl per didelių galimybių ir labai autentiškų detalių (rūbai, ginklai, architektūra ir kt.).

Dabar apie muziką: iš pradžių gali keistai skambėti, bet po to jums tikrai patiks. Garsas puikus. Visi bosai šneka puikiai. Bet paprasti priešai moka per mažai frazių, nors jų užtenka.

Valdymas gan keistas, bet pažaidę priprasite.

**Daktaro Donato receptas**

Jeigu jums samurajai bado onus. Jeigu nindzės jus muša. Jeigu jums labai skauda, jums padės daktaro Donato receptas. Kai būsite sužeistas, paspauskite pauzę, laikykite kvadratą, ir spauskite kairėn, dešinėn, aukštyn, žemyn. Dabar jūs sveikas ir galite žudyti į valias. Receptas beribis. Į sveikatą!

| | |
|---|---|
| **GARSAS** | **88** |
| *Malonus ausiai (kartais :))* | |
| **MUZIKA** | **90** |
| *Priprasite.* | |
| **GRAFIKA** | **80** |
| *Galėjo būti geriau.* | |
| **VALDYMAS** | **85** |
| *Kaip ir prie muzikos priprasite* | |
| **ĮDOMUMAS** | **98** |
| *Laisvai gali konkuruoti su RPG hitais* | |

**Truputį padeklamuosiu: jei Tenchu tu turi, tylus nindzė esi, jei tave kas pastebės, mirtį jis tikrai turės.**

**IŠVADA 90**

Dondonas

## SONY ATSAKAS NINTENDO

Nespėjo kompanija Nintendo paskelbti apie tai, kad JAV geimeriai supirko beveik visas Gamecube, kurie buvo atvežti pardavimui į šį regioną, kaip kompanija SONY atsakė smūgiu į smūgį. SONY atstovai oficialiai paskelbė, kad JAV teritorijoje parduotų konsolių skaičius pasiekė 25 milijonus (palyginimui: Nintendo iki 2003 pabaigos sugebėjo realizuoti tik 6,8 milijonus „žaidimų kubelių"). Taip pasauliniai PS2 konsolės pardavimai pasiekė įspūdingus 70 milijonų.

## PIRMAS UŽ JAPONIJOS RIBŲ FINAL FANTASY KONCERTAS

Square Enix USA, amerikietiškas japonų leidėjo Square Enix padalinys, paskelbė apie pirmą už Japonijos ribų muzikinį koncertą, kuriame bus atliktos geriausios Final Fantasy frančizės kompozicijos. Renginis įvyks gegužės 10 diena Walt Disney Concert Hall salėje Los Andželo mieste ir pagal laiką sutaps su E3 parodos savaite. Dviejų valandų koncertui diriguos pagrindinis Final Fantasy kompozitorius, garsusis Nobuo Uematsu. Bilietų pardavimo pradžia ir kaina kol kas neskelbiama:)

## VAIZDO KONFERENCIJOS PLAYSTATION2 ŽAIDIMUOSE — JAU ŠIŲ METŲ PABAIGOJE?

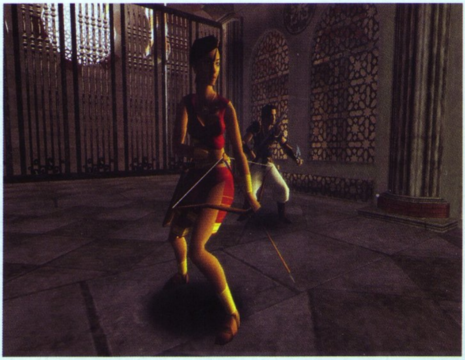
Žaidimų leidėjas Vivendi Universal Games ir Radical Entertainment studija pasirašė naują bendradarbiavimo sutartį, pagal kurią RE sukurs VUG ne mažiau šešis žaidimus dabartinės kartos konsolėms ir asmeniniam kompiuteriui. Sutartis leis Radical naudotis prancūzų media koncerno finansinėmis galimybėmis, vadinasi, galės kurti brangiai kainuojančius žaidimus, nerizikuodami likti be pinigų. Vivendi savo ruožtu turės teisę naudotis vidinėmis Radical žaidimų kūrimo technologijomis, taip pat nupirkti visą studiją.

Priminsime, kad paskutiniai šios laboratorijos žaidimai buvo The Simpsons: Hit and Run ir The Hulk, kurių kiekvieno tiražas sudarė daugiau nei vieną milijoną egzempliorių.

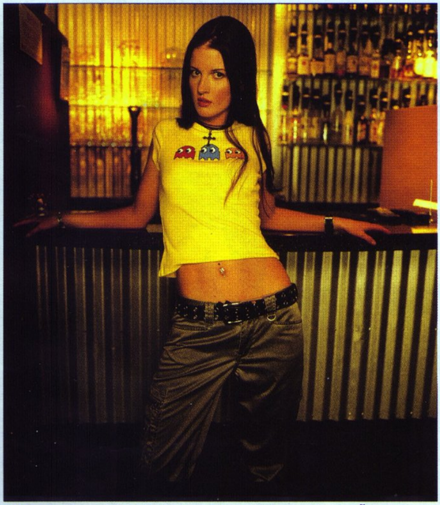
## SOUL CALIBUR IR PRINCE OF PERSIA — DIDŽIAJAME EKRANE!

Net dviejų garsių ir populiarių žaidimų gyvenimas bus pratęstas ir didžiajame ekrane, nes teises jų filmavimui jau įsigytos! Jerry Bruckheimer, žinomas visuomenėje kaip filmo Pirates of the Carribean prodiuseris, įsigijo teises ekranizuoti anų metų hitą Prince of Persia: Sands of Time. Ponas Bruckheimer'is nori, kad scenarijų naujam filmui sukurtų pats „princo" kūrėjas Jordan Mechner. Šis jau oficialiai sutiko, ir tai leidžia mums tikėtis, kad filmas pagal Prince of Persia: Sands of Time bus įdomus ne tik vizualiais efektais, bet ir savo siužetine linija.

Kito, ne mažiau garsaus žaidimo, Soul Calibur ekranizavimo teises įsigijo Warren Zide, tokių populiarių Lietuvoje ir visame pasaulyje filmų prodiuseris, kaip American Pie ir Final Destination. Filmo siužetas suksis apie du karius, išinktus Shaolin vienuoliais tam, kad sunaikintų galingą kardą, Soul Edge, patekusį į blogojo princo rankas. Šis, pasinaudodamas kardu, nori atidaryti pragaro duris ir sunaikinti pasaulį (ir kodėl visur viena ir ta pati istorija?:)) Žaidimas Soul Calibur, originaliai išleistas Sega Dreamcast konsolei, pakėlė kovinių žaidimų žanrą į naują lygį ir savo laiku buvo pavadintas „geriausiomis pasaulyje muštynėmis". Žaidimo tęsinys, pasirodęs trims pagrindinėms konsolėms, buvo parduotas daugiau kaip 5 milijonų egzempliorių tiražu ir pelnė geriausio muštynių žanro žaidimo titulą 2003 metų E3 konferencijoje.



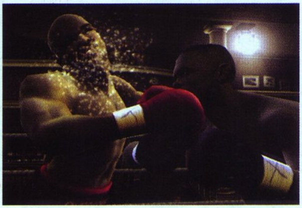
## SEKSUALIAUSIA AMERIKOS „GEIMERĖ"



Gamer.tv neseniai paskelbė Amerikos Mis Seksualiausią Žaidėją — ja tapo 21 m. Ashley Jenkins iš Ogdeno, Utah valstija. Panelė Jenkins aplenkė kitas kandidates, kurios irgi atsiuntė seksualiausias savo nuotraukas į Gamer.tv paskelbtą konkursą, puslapyje sexiestgamer.com. Geriausių penketukas buvo išrinktas tinklapio lankytojų, ir visos penkios atrinktos merginos (tarp kurių buvo ir Ashley) nuskrido į Hollywood'ą dalyvauti finale. Ten buvo patikrinti jų sugebėjimai žaisti, eisena, vyko klausimų konkursas. Viso to laimėtoją, seksualiausia tarp seksualių, jūs matote šioje nuotraukoje...
Duodama interviu žurnalui EGM (Electronic Gaming Monthly), laimėtoja teigė abejojanti, dėl to, jog nugalėjo tik dėl savo gražios eisenos. Nes ji vienintelė atsakė į visus pateiktus klausimus teisingai, dėl to labai didžiuojasi ir todėl mano laimėjusi. Žaidimų konkurse visos kandidatės žaidė Soul Calibur II X-Box konsolėje su senais griozdiškais valdymo pulteliais, kurie sukėlė nepasitenkinimą tarp visų be išimties merginų:) Paklausta, kokius žaidimus ji žaidžia dabar, Ashley atsakė, kad šiuo metu baigia Homeworld 2 (PC), taip pat FFX-2 ir Mario& Luigi, o jos gyvenimas po šio skambaus titulo laimėjimo nei kiek nepasikeitė: dieną ji eina į darbą, o vakarais žaidžia videožaidimus. Mergina mano, kad praėjus ir 20 metų po šios dienos ji lygiai taip pat žais, nes tai yra vienas svarbiausių jos gyvenimo prioritetų. Paklausta apie savo mėgstamiausią pozą žaidžiant:), mergina teigė, kad mėgsta žaisti sėdėdama ant patogios sofos. Daugelio „geimerių" nusivylimui tenka pranešti, kad ji turi vaikiną, kurį labai myli, kuris supranta jos polinkį žaidimams, ir būtent jis įkalbėjo Ashley sudalyvauti konkurse ir netgi padarė nuotrauką, kurią dabar matote. Pasirodo, vaikinas neapsiriko. Ashley laimėjo, ir, mes manome, visai pelnytai.

## NAUJI EA PIRKINIAI

Kompanija Electronic Arts nupirko NuFX studiją, savo seną partnerę ir laiko patikrintą sportinių žaidimų kūrėją (NBA Live, Nascar, Ncaa March Madness visos dalys). Sandėrio suma neskelbiama, tačiau žinoma, kad sprendimas įsigyti perspektyvią komandą subrendo po NBA Street serijos sėkmės. Profesionalus krepšinis lauke atnešė leidėjui neblogą pelną — antros žaidimo dalies pardavimai sudarė apie 1,5 milijonų egzempliorių. Iki šiol NufX buvo privati firma. Jos istorija prasideda net 1990 metais, o jos partnerystei su EA neseniai sukako 11 metų. Per šį laikotarpį artimo bendradarbiavimo metu buvo sukurta 15 žaidimų. Artimiausiuose kompanijos planuose — ambicingo bokso simuliatoriaus Fight Night 2004 pabaigimas.



## SOCOM TELEVIZIJA

Stulbinančiai didelė online PS2 vartotojų aibė mažina kabelinių televizijų reitingus. Tai paaiškėjo per apklausas, atliktas tarp 18-34 metų amžiaus JAV vyrų. Neseniai Sony Computer Entertainment America paskelbė, kad Šiauries Amerikos online žaidėjų gretos pasiekė 2.6 miliojonų. Dauguma jų žaidžia online tuomet, kai kabeliniuose TV yra vadinamas „prime time" – t.y. populiarumo piko laikas (tarp 5 ir 11 valandos vakaro). Ką gi žaidžia šie žaidėjai? Pasirodo, iš daugiau kaip 40 online galimybę turinčių žaidimų, užtikrintai pirmauja SOCOM II: U.S Navy SEALs. Šiam žaidimui skiriama daugiausia laiko - 4.2 valandos per dieną. Per pirmus 100 dienų, kurias SOCOM II buvo online, buvo užregistruota 31.5 milijonų žaidėjų valandų. SONY neketina sustoti, ir dar šiais metais žada padidinti online žaidimų biblioteką dvigubai. Priminsime, kad šio karo simuliatoriaus pagrindas – komandinė taktika. Žaidimas buvo kuriamas bendradarbiaujant su U.S. Navy SEALS specialistais ir panaudojant pastarųjų realią karinę patirtį. Jų konsultacijos leido tiksliai sumodeliuoti šiuolaikiškus karinių operacijų pravedimo būdus. Žaidime detaliai atkurta karo pėstininkų ekipiruotė ir ginklai, net gi šuviai, pokalbiai ir kiti garsai įrašyti realiose karinėse pratybose. Žaidimo veiksmas vyksta Rusijoje, Brazilijoje, Albanijoje ir Šiaurės Afrikoje. Vieną žaidimą tinkle gali žaisti nuo 2 iki 16 žaidėjų – tam žinoma reikalingas tinklo adapteris Playstation 2 konsolei.

# ONIMUSHA 3

Pirmos dvi *Onimusha* inkarnacijos, nepasaisant nepatrauklaus pasaulio rinkai *setting*'o, buvo išparduotos kiekviena daugiau kaip dviem milijonais kopijų. *Capcom*, atrodo, susitaikiusi su *Devil May Cry 2* ir *Chaos Legion* nesėkme, trečios serijos pagrindu rengia žaidimą, visa galva aukštesnį už pirmtakus — viskas *Onimushoje 3* taip ir kvepia geriausiais *Holivudo* veiksmo filmais.

Apie rimtus *Capcom* ketinimus kalba faktas, kad abu pagrindinius vaidmenis žaidime atlieka profesionalūs ir superbrangūs aktoriai: japonas — *Takeshi Kanesiro* (kurį galėjote matyti filme „*Returner*"), prancūzas — *Žanas Reno*, kultinis prancūzų aktorius, kurio įvaizdis įsitvirtino po garsaus filmo „*Leon*". Tokia keista kaimynystė atrodytų neįmanoma *Onimusha 2*, tačiau trečioji dalis kuriama atsižvelgiant į tarptautinę ir, visų pirma, europietiškąją visuomenę (nors siužetinės linijos pagrindas logiškai tęsia ankstesnių dalių įvykius). Žaidimo įžangoje, nepaisant japoniškų nuotaikų, aiškiai matosi skolinimaisi iš žinomų trilogijų: „*The Lord of the Rings*" ir „*The Matrix*". Lygiai su tokia pačia atsakomybe kuriami ir filmukai žaidimo pagrindinio variklio pagrindu, nes, ačiū *Dievui*, aplinkos pagaliau tapo trimatės ir, vadinasi, kokete-kamera gali sukiotis kaip panorėjusi.

Tikriausiai norėtumėte žinoti, ką prancūzų žvaigždė *Reno* pamiršo samurajų „*bojevike*"? Prašau: *Onimusha 3* istorija prasideda ne Japonijos gilumoje, o prie *Triumfo* arkos papėdės šiuolaikiniame *Paryžiuje*. Padarai nenustatytu būdu persikelia į mūsų laiką ir susiduria su *Žaku* (*Žano Reno* herojumi), kuris priverstas gelbėtis nuo visų šių gaujų. Netrukus kameros apžvalgos kampe pasirodo ir tradicinis herojus — samurajus *Akechi Samanosuke*. Sunku teigti vienareikšmiškai, bet mes manome, kad po linksmų *Nobunagos* juokelių *Žakas* ir *Samanosuke* mistiniu būdu keičiasi vietomis laike, atsiduria svetimuose jiems pasauliuose. Viduramžių *Japonijos* bambukų giriose *Žakas* keičia savo pistoletą į magišką kardą-botagą, tarsi paimtą iš *Ivy* (*Soul Calibur*) rankų. Juo galima naudotis tiek tiesiogiai, tiek ir kaip *Indiana*'i *Jones*'ui šokinėti per pavojingas prarajas. Žaidimo varikliukas išmokė atlikti daugiau didelių *kombo*, padidėjo bendras greitis, o mūšių sistema sudėtingumu labiau primena pirmąjį *Devil May Cry*. Stebint, kaip *Samanosuke* „apdoroja" priešą dviem kardais, nespėji net skaičiuoti smūgių kiekion— toks nesustabdomas ir greitas tapo žaidimas.

*Onimusha 3* — vienas iš tų retų japonų projektų, kurie dar kūrimo metu pritraukia ne tik fanų, bet ir visuomenės dėmesį. Paveiksliukai ir filmukai, pasirodantys pasauliniame *www* tinkle, nedviprasmiškai liudija apie tobulą grafikos kokybę ir artėjantį *Metal Gear Solid 2* (jei ne daugiau) lygio megahitą.

## NEED FOR SPEED IR TEST DRIVE SUGRĮŽTA

Leidėjas *Electronic Arts* rengia naują žaidimą iš savo lenktynių serijos *Need for Speed: Most Wanted*. Šį kartą logiškas anų metų *Underground*'o tęsinys pasirodys rugsėjo mėnesį. Šiuo metu žaidimas planuojamas išskirtinei *PlayStation 2* versijai, tačiau *X-box*, *Gamecube* ir *PC* versijos neatmetamos. Įdomu, kad *EA* jau užregistravo tinklapį *www.needforspeedmostwanted.com*. Atrodo, kas šis serialas niekada nesibaigs.

Kita kompanija, *Atari*, šiemet pradžiugins visų egzistuojančių žaidimų platformų vartotojus ir lenktynių gerbėjus nauju *Test Drive Cross-Town*. Ši informacija, kurios oficialiai kol kas pati Atari nepatvirtina, gauta iš muzikinės grupės *Fear Factory* narių, kurie įrašinėja garso takelį naujam žaidimui. Išdavikai! :)

## JAK 3 IR RATCHET 3

*Sony Computer Entertainment America* pranešė, kad keturi mėgstamiausi platformerių herojai — *Jak, Daxter, Ratchet* ir *Clank* jau šių metų pabaigoje sugrįš į *Playstation 2* konsolę! Kompanijos *Naughty Dog* ir *Insomniac Games* jau dirba tolimesnių dalių labui. Jau paskelbta, kad naujas *Ratchet & Clank* vadinsis *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal*, šiek tiek nukryps nuo tradicinio platformerio struktūros ir labiau primins „kovinį" žaidimą.

„Mums malonu tęsti bendradarbiavimą su dviem labiausiai talentingomis ir kūrybingomis komandomis videožaidimų industrijoje, — pasakė Ami Blaire, SCEA marketingo direktorius. — Vartotojai nori daugiau iš tradicinių platforminių žaidimų, o *Naughty Dog* ir *Insomniac Games* savo darbais pakelia šį žanrą į visiškai naują lygį, panaudodamos revoliucinius gameplay elementus". Išsamesnės informacijos apie abu žaidimus laukiama tradicinėje *E3* parodoje gegužės mėnesį. O kol kas siūlome pasigrožėti pirmais naujų žaidimų paveiksliukais, kuriuos mums pavyko gauti.

## EIDOS ATSKLEIDŽIA PIRMĄSIAS TOMB RAIDER 7 DETALES

Amerikiečių leidėjas *Eidos* pagaliau atskleidė kai kurias kitos miss *Croft* nuotykių dalies detales. Priminsim, kad šį kartą žaidimą kuria kompanija *Crystal Dynamics*, žinoma iš savo *Legacy f Kain* serijos. Visų ankstesnių *Laros* nuotykių kūrėjai, kompanija *Core Design*, prarado leidėjo *Eidos Interactive* pasitikėjimą po *Tomb Raider: The Angel of Darkness* nesėkmės. Dėl to pagrindiniai buvusios komandos veikėjai buvo priversti ne tik išsiskirti su savo „*vaiku*", bet ir pakeisti darbovietę.

„Atliekame rinkos tyrimus siekdami išsiaiškinti vartotojų poreikius, — teigia *Eidos* atstovas spaudai *Mike McGarvey*. —Tačiau naujo variklio technologijos fundamentas jau padarytas ir pagrindinė herojė jau sukurta kartu su naujais judesiais ir visiškai atnaujinta valdymo sistema. Mes tikrai sužavėti tuo, ką jau matėme".

*Tomb Raider* vartotojo sąsaja ir valdymas visada buvo serijos silpna vieta, dėl kurios žaidėjams dažnai tekdavo strigti įvairiausiose vietose, todėl jos pakeitimas jau yra geras ženklas. Žaidimą *Angel of Darkness* kompanija *Core* ketino padaryti pirmąja trilogijos dalimi, tačiau kūrimą perėmus kitai kompanijai, serijos kryptis pasikeitė. Žaidimo laukiama kitų metų vasarą.

## Grand Theft Auto San Andreas

Kompanija *Rockstar Games* oficialiai paskelbė, kad kitu garsios frančižės žaidimu taps *Grand Theft Auto: San Andreas*. Šis Kalifornijos miestas jau buvo naudotas originaliame, pačiame pirmajame serijos žaidime, kurio veiksmas vyko 3 miestuose: *Liberty City, Vice City ir San Andreas*. Taigi šį kartą mums teks susidurti jau ne su kubiečiais, o su meksikiečių ir kinų gaujomis.

Žaidimą kuria *Rockstar North* bendradarbiai, kuriems pavyko per kažkokias porą valandų pakeisti *PC* ir *Xbox* vartotojų nuotaikas nuo „labai gerų" iki „blogiau nebūna":) Jie patvirtino, kad žaidimas pasirodys tik *PlayStation 2* skirtoje versijoje spalio 19 dieną JAV ir spalio 22 — Europoje. Kol kas jokių papildomų detalių nežinoma, išskyrus tai, kad jau veikia oficialus naujo žaidimo tinklapis.

# RESIDENT EVIL: OUTBRAKE

**_Capcom_ pagaliau apsisprendė ir pateikė džiugią naujieną, kad _PS2_ (!) žaidimas _Resident Evil Outbreak_ rugsėjį pasirodys ir _Europoje_. Tiesa, ne toks, koks visame pasaulyje.**

Jei pamenate, praėjusiais metais *Capcom* skirtoje temoje trumpai pristatėme šį žaidimą. Nors tikrojo *Resident Evil* teises nusigvelbė *Nintendo* ir vieną po kito leidžia šio žaidimo dalis *GameCube* sistemai, *Sony* jau antrą kartą sugeba išsukti taip, kad *Residetn Evil*, nors ir pakeistas į „kitokį žanrą“, pasirodytų ir *PlayStation 2* konsolėje. Praėjusių metų vasarą pasirodė *Resident Evil Dead Aim — guncon* tipo šaudyklė, o netrukus pasaulyje ir vėliau *Europoje* išvysime *Outbreak*. Šis žaidimas bus tradicinio survivor žanro, tačiau skirsis tuo, kad iš esmės veiksmas vyks *online*. Taigi jokių susikryžiavimų su *Nintendo* teisėmis lyg ir nėra. Tačiau *Europoje*, *PAL* teritorijose, *Outbreak* bus be online palaikymo — tik vieno žaidėjo režimas. *Capcom* atstovai šį sprendimą teisina tuo, kad daugybė kalbų ir interneto ryšio tiekėjų turinčioje *Europoje* tai būtų labai sunku atlikti techniškai ir žada, kad vieno žaidėjo žaidimas bus toks pat įdomus, kaip ir kelių žaidėjų veiksmas *online*.

Dar kartą prisiminkime siužetą. *Resident Evil Outbreak* kaip visada pasakos dramatišką istoriją apie bėgimą nuo pūvančių zombių, apkrėstų T-virusu, ir kovą, veržiantis iš *Raccoon* miesto. *S. T. A. E. S.* (Specialiosios taktikos ir gelbėjimo būrio) nariai *Leonas Kenedis* ir *Kleir Redfyld* patenka į pačią košmaro širdį ir kariauja prieš farmacijos gigantę, *Umbrella* korporaciją, kuri ir yra šių baisių įvykių kaltininkė. Iš šio košmaro bando išsigelbėti ir keli laimingai išlikę žmonės. Eiliniai piliečiai — vienas valdomas žaidėjo ir du *DI* veikėjai — turi rasti kelią iš miesto, kol vyriausybė nuspręs vietovę užbombarduoti visas gyvybės formas naikinančiomis raketomis, ir taip „išgydyti teritoriją“. Žaidėjai turi nugalėti laikrodį arba mirti.

## Neapdainuotas naikintuvų karas

Namco paskelbė, jog planuoja išleisti naują oro kovų žaidimo seriją Ace Combat 5: The Unsung War. Žaidimo veiksmas vyks 2010-aisiais metais, kur galėsime paskraidyti net 50 licenzijuotų lėktuvų. Keliaudami per 30 žaidimo misijų, turėsime suktis ore, atakuoti objektus ir vengti atsakomosios ugnies iš žemės bei jūros. Taip pat teks atlikti žvalgybinius ir gelbėjimo skrydžius bei kitas užduotis. Nauja kontrolės sistema leis skrydžio metu valdyti lėktuvų eskadroną: duoti komandas ir koordinuoti grupines atakas.

Nors skraidysime tikrais lėktuvais, siužetas, kaip galima spręsti iš veiksmo datos, bus išgalvotas. Viskas prasidės Sand Island karinėje bazėje vidury Ceres vandenyno, skiriančio dvi super galingas valstybes — Osea ir Yuktobania. Po bandymo perimti neatpažintą lėktuvą, visas 108 Taktinis – Kovinis Eskadronas buvo sunaikintas. Jūs esate jaunas pilotas, iškviestas apginti savo šalies — Osea. Artėjant pasaulinei krizei, Sand Island bazė paskelbia raudonąją padėtį.

## Nauja Gran Turismo 4 versija

**Gran Turismo 4** Prologue Version jau nebėra paskutinė ir naujausia Sony Computer Entertainment karštų artėjančių lenktynių versija. Neseniai Japonijoje pasirodė Gran Turismo 4 Toyota MTRC Version, sukurta bendradarbiaujant kompanijoms Polyphony Digital ir Toyota. Šioje demonstracinėje versijoje pristatomas koncepcinis automobilis Toyota's MTRC concept car, kurio galimybes naujausiame Sony šedevre ir siūloma išbandyti žaidėjams. Dar daugiau: Ženevoje vykusioje parodoje, kur buvo pristatyta ši versija, visiems norintiems ant galvos buvo uždedamas specialus šalmas, labai tikroviškai atkuriantis lenktynių dvasią. Kamera pasisuka kartu su žaidėjų galva — taip suteikdama galimybę matyti aplinką, kaip ją matytų tikri vairuotojai.

Be to, Sony nusprendė nudžiuginti ir europiečius ir paskelbė, jog Prologue versija pasirodys ir mūsų krašte. Pats Gran Turismo 4 pasirodys metų pabaigoje, palaikys 6 žaidėjų multiplayer režimą ir 40 Gb talpos kietąjį diską, kurį Sony pradės pardavinėti JAV jau šį mėnesį.

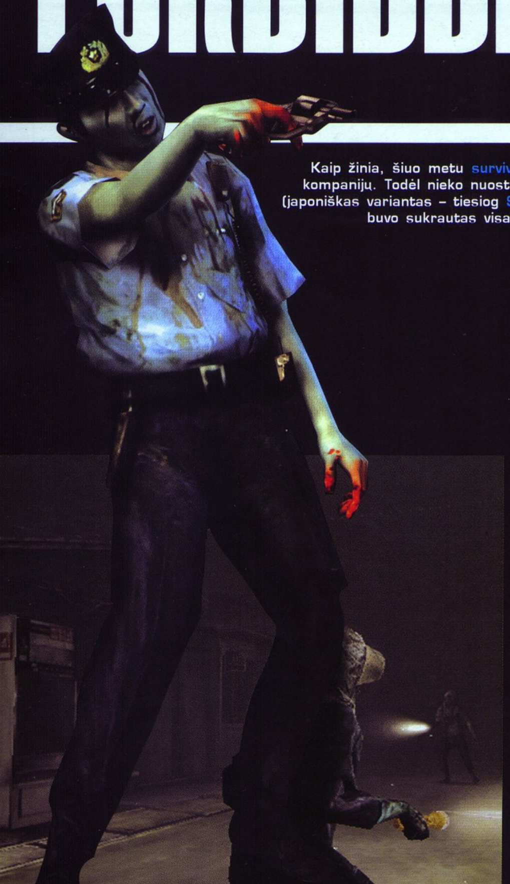
## Naujasis Haris Poteris – su EyeToy

Electronic Arts paskelbė, kad būsimoji trečiojo žaidimo apie jaunąjį burtininką Harry Potter and the Prisoner of Azkaban PS2 versija veiks ir su Sony EyeToy. Tai ne tik pirmasis EA žaidimas, palaikantis PS2 kamerytę, bet ir pirmasis ne Sony žaidimas, siūlantis suderinamumą su EyeToy.

The Prisoner of Azkaban nuo savo pirmtakų skirsis ir tuo, kad žaidėjai galės valdyti ne tik Harį, bet ir du jo draugus – Roną Vyzlį ir Hermionę Granger. Trečiuosius metus burtininkų mokykloje studijuojantys veikėjai šį kartą susidurs su Azkabano kalinio paslaptimi ir kraupiais šio kalėjimo sargais.

EyeToy bus panaudotas daugybėje mini žaidimų, kuriuos galės žaisti net iki keturių žaidėjų. Judėdami prieš savo televizorius, žaisime tokius žaidimukus, kaip Chocolate Frogs (plodami rankomis, turėsime pagauti šokoladines varles), Exploading Snap (suderinti savo kortas su pasirodančia korta, kad sukurtumėme sprogimus), Seeker Practice (gaudyti greitąjį Auksinį Šnipelį) ir Zonko's Joke Shop (sprogdinti mėšlo bombas ant ekrano). Skamba neblogai, ar ne?

# FORBIDDEN SIREN



**Kaip žinia, šiuo metu survival horror žanro populiarumas neleidžia ramiai miegoti daugeliui kompanijų. Todėl nieko nuostabaus, kad Sony ėmė kurti nuosavą šedevrą – Forbidden Siren (japoniškas variantas – tiesiog Siren). Ir kad šis kūrinys nepasimestu tarp kitų žanro atstovų, į jį buvo sukrautas visas debesis įdomių naujovių. Tačiau apie viską iš eilės.**

Hanyuda – mažas japoniškas kaimas prie vandenyno kranto. Tyli ir gyli provincija, kur oras yra skaidrus, o lėktuvas ir automobilis didelė retenybė. Vieninteliai civilizacijos požymiai yra mokykla, policijos nuovada ir maža kavinė. Vietiniai gyventojai verčiasi žvejyba, žmones geri ir lipšnūs...

Buvo... nes vieną gražią dieną visa tai pasikeitė. Po siaubingos audros prasidėjo kraujo lietus, milijonai kraujo lašų krisdavo iš dangaus ir keitė vandenyno bangų spalvą... Naktį audra nutilo, o žmonės... nežinoma jėga užvaldė juos. Visi kaimo gyventojai užsikrėtė keista liga – jų oda tapo mirtinai balta, o iš akių nuolat bėgdavo kraujas. Ir visi jie pradėjo trokšti smurto...

**KAIP JUMS INTRO?**
Žaidimo kūrėjai daug pasiskolino iš „Mitologijos“, sukurtos žinomo siaubo žanro meistro Howard'o Lavkraft'o. Tačiau kartu naudojamas ir japonų folkloras. Forbidden Siren istorija apima tris šio košmaro dienas ir susideda iš dešimties trumpų išbaigtų siužetų. Ir jie visi „papasakoti“ ne chronologine tvarka, o laisvai. Todėl daugiau ar mažiau suvokti, kas vyksta, galėsite tik įpusėję žaidimą, kai atskiri scenarijų gabaliukai atsistos į savo vietas.

Pagrindinis Forbidden Siren privalumas – pats gameplay procesas. Visų pirma, paminėsiu, kad kiekvienas iš herojų, ar tai moksleivis ar suaugęs vyras, yra daug silpnesnis už bet kurį priešą. Todėl slaptumas ir atsargumas ne kartą išgelbės jums gyvybę. Antra, žaidimas naudoja site-jacking sistemą – tai originali pagrindinio herojaus savybė matyti pasaulį priešų ir NPC akimis. Panaudojant ją, galima sužinoti, kur šiuo metu slapstosi priešas, o taip pat, kiek pavojinga yra viena ar kita vietovė. Site-jacking taps jūsų išsigelbėjimu ir prakeikimu, nes kūrėjų žodžiais nėra nieko baisesnio, negu matyti pasaulį žudiko akimis, jaučiant artėjantį pavojų". Gan įdomi baimės sukėlimo sistema, tiesa?

Be site-jacking išgyventi jums padės, kaip ir visada, ginklai. Žaidime jie dalinasi į trys kategorijas: „porankiniai“ (skėtis, vamzdis, plaktukas, kuoka), šaltieji (peiliai, kirviai) ir šaunamieji (pistoletas, šautuvas). Vamzdžiu „nuraminsite“ priešą keturiais smūgiais, pistoletu – dviem šūviais, šautuvu – iškart. Tačiau

neverta labai pasitikėti ginklais dėl trijų priežasčių. Pirma - juos sunku surasti, antra – šovinių skaičius labai ribotas, trečia – priešai, iš esmės, nemirtingi:))) To priežastis – nuolat lyjantis raudonai kruvinas lietus, po kurio monstrai "atsikelia". Bet tuo pačiu metu papildoma ir herojaus, t.y. jūsų, gyvybė.

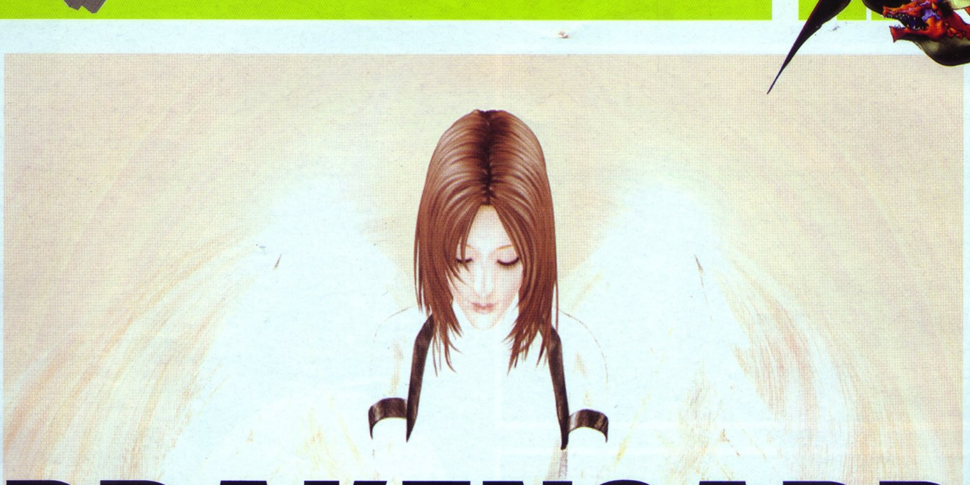
Kaip ir daugelyje „siaubiakų", Forbidden Siren pasiūlys ir puzzle'ų. Vienu atveju jums reikės atrasti saugiausią kelią prie tikslo, kitu – sugalvoti, kaip atitraukti priešo dėmesį. Bet visa esmė ta, kad visus priešus žaidime sąlyginai galima suskaidyti į dvi kategorijas – vieni pasislėpę laukia aukos pasaloje, kiti gi su žibintuvėliu saugo tam tikrą vietovės dalį, vaikščiodami pirmyn-atgal. Taigi jų dėmesį reikės arba atitraukti (ištraukti iš pasalos), arba apskaičiuoti kelią ir laiką taip, kad jūsų nepastebėtų – matot, kaip bus sunku? Be to, ir taip nelengvą jūsų gyvenimą dar apsunkins „draugai" (arba NPC), kuriuos irgi reikia saugoti.

Kūrėjų žodžiais, žaidimas bus nelinijinis. Pvz., tam, kad pasiekti paskirties tašką, pasirinkimui turėsite du kelius: trumpą ir ilgą (dažniausiai teks naudoti pastarąjį). Orientuotis galima žemėlapio pagalba. Kai kurie keliai turi slaptus perėjimus, kuriuos atradę, atrakinsite slaptus scenarijus!

Kas liečia vizualią dalį, žaidimo grafikos lygis tikrai aukštas. Ypač didelis dėmesys skirtas gamtai, gamtos reiškiniams, visokiems grafiniams filtrams (pamenat Silent Hill 2?) ir apšvietimo efektams – tai detalei, kuri ir įkvepia gyvenimą į Forbidden Siren. O „kinematografinį pojūtį" žaidimas sukuria nuostabaus muzikinio takelio dėka, kuris ne kiek neprastesnis už jau minėto Silent Hill kompozicijas.

Ką gi – jei visos viltys pasiteisins nors pusiau, jau šį menesį mums garantuotos bent kelios naktys tikrojo horror, iš baimės besišaušiantys plaukai ir šalto prakaito ties nugarkauliu srautai. Visiems horror žaidimų mėgėjams – must have, kitiems rekomenduojama detaliam susipažinimui. Silpnų nervų žmonių paprašysiu turėti valerijono ir validolio atsargų namuose arba iš vis pasitraukti.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kūrėjas | SCEE | Žanras | siaubo |
| Leidėjas | SCEE | Išleidimo data | 2004-03-12 |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |



# DRAKENGARD

**Neturintis daug prasmės naujo Square Enix veiksmo RPG žaidimo pavadinimas Drag On Dragoon išliko tik Japonijos teritorijoje. Amerikietiško (o kartu ir europietiško) „relizo“ dėžutę puoš ne visai padorus pavadinimas Drakengard. Abi antraštės nedviprasmiškai leidžia suprasti, kad žaidime tikriausiai neišvengsime sparnuotų driežų :).**

Išmananti eilinį vartotojų kišenių tuštinimo būdą gudruolė Square Enix nusprendė parašyti Medieval stiliaus istoriją — viskas kaip fantasy, bet be banalių elfų, orkų, nykštukų ir be kibirkščiuojančios magijos. Būsimo žaidimo filmukai — tarsi atspindėtas kompiuterinėje grafikoje įžymus anime serialas Berserk — pasakoja apie stiprių vyrukų su kardais ir skydais dvikovas, kai šie bando pasipriešinti Imperijai, norinčiai užvaldyti jų mažą karalystę. Iš valdančios šeimos gyvi lieka tik princas Kaimas ir jo sesuo Furiaje (kurios sunkiai ištariamas vardas, tikėsimės, bus pakeistas adaptuojant žaidimą Vakarų rinkai). Vaikinas jau buvo pasirengęs pakartoti mirusių tėvų likimą, bet mirtinai sužalotas atsitiktinumo dėka sutiko mirštantį raudoną drakoną. Nenorėdami palikti šio pasaulio-žmogus ir gyvūnas-keičiasi gyvybinėmis jėgomis, taip amžiams surišę savo likimus. Šalutinis burto efektas priverčia Kaimo netekti balso, ir jis tampa niūriu, žiauriu kariu, ieškančiu pagrobtos sesers vienoje iš keturių žaidimo pabaigų.

Pagrindinis Drakengard arkliukas yra tas, kad Kaimas gali rinktis, kaip jam veikti eiliniame žaidimo lygyje: ar pasinaudoti ugniniu skraidančiu „tanku“, ar bandyti viską sutvarkyti savo jėgomis. Žaidimas diferencijuoja tris mūšio režimus: ore, žemėje, ir nesąžiningą „žemė–oras“. Drakonas moka taikytis į daug priešų ir keliais būdais spjaudyti į juos ugnimi. Savaime

suprantama, kad šiame režime visas exp atitenka raudonam gyvūnui — nuo to jis auga, didina svorį, gerina sveikatą ir sparnų mostą. Tačiau užsisėdėjęs riteris gali taip pat nusileisti iš dangaus į žemę ir asmeniškai pabandyti išsiaiškinti padėtį. Žemėje jį sutinka Dynasty Warriors glėbiai, vienodų priešų gaujos ir milžiniški žemėlapiai, kurių dydžiai slepiasi po dirbtinai pripūstu rūku. Už tokį žygdarbį exp skaičiuojamas ne tik kariui, bet ir jo ginklui, kurių žaidime pastebėta iš viso 64 (ir daugelį reikia surasti visokiausiais iškrypusiais būdais). Taigi raktas į sėkmę šiame žaidime — kiekvieno iš herojų (ir ginklų) harmoningas savybių vystymas.

Bet, nepaisant neįprasto dizaino ir gaivaus geimplėjaus, Drakendard sėkmė sunkiai tikėtina. Oro mūšis ant drakono atrodo įdomiai, bet „žeminė" dalis su klonuotų priešų gaujomis ir liūdnu peizažu nelabai verta Square Enix RPG titulo. Projekto likimą nuspręs siužetas, dirbtinis priešų intelektas ir mūšių sistema, bet mes susipažinsime su jais ne anksčiau kaip gegužės 21-ają, kai žaidimas pasirodys Europoje.

| Kūrėjas | Square Enix | Žanras | veiksmo |
|---|---|---|---|
| Leidėjas | Take 2 | Išleidimo data | 2004-05-21 |
| Nelaukiamas | VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS | | Laukiamas |


# Pirk pigiau!

Bendra UP Group ir parduotuvių tinklo ON–PC akcija!
Naujausių savo mėgiamo žurnalo numerių, kainuojančių net 3 Lt pigiau, ieškok:
Kaune: Žemaičių pl. 25
Savanorių pr.271
Vilniuje: S.Žukausko g. 43-53

SQUARE ENIX
Visa, kas yra gražu, yra...

# SQUARE ENIX™

SQUARE ENIX™

**Kompanijos informacija:**

**Štabas:**
31–8 Yoyogi 4–Chome
Shibuya–Ku 151–8544,
Tokijas, Japonija.

**Vadovai:**
Pirmininkas — Yasuhiro FUKUSHIMA.
Vicepirmininkas — Yukinobu SENDA.
Prezidentas — Keiji HONDA.

**2003–ųjų balandį dvi pirmaujančios žaidimų pramonės kompanijos, *Square* ir *Enix Corporation*, susijungė ir suformavo naują kompaniją *Square Enix*. *Square Enix* kuria, leidžia ir platina interaktyvių pramogų programinę įrangą bei publikacijas Japonijoje, Šiaurės Amerikoje, Europoje ir Azijoje.**

Square Enix sujungia dvi geriausiai parduodamas Japonijos frančizes — Final Fantasy, kurios pasaulyje parduota beveik 50 milijonų vienetų, ir Dragon Quest (Dragon Warrior už Japonijos ribų), kurio serijos parduota 31 milijono vienetų.

Kompanija turi du pagrindinius padalinius: Square Enix Europe ir Square Enix U. S. A. Europos atstovybė įkurta Londone, Anglijoje, ji turi žaidimų leidybos teises Europoje ir kitose PAL teritorijose ir yra atsakinga už pardavimą, marketingą ir gamybą. Square Enix U. S. A. įsikūrusi Los Andžele, JAV, ir tvarko Šiaurės Amerikos operacijas: lokalizavimą, marketingą ir leidybą.

Neseniai paskelbtoje finansinėje pusės šių fiskalinių metų ataskaitoje nurodyta, kad bendri Square Enix pardavimai siekė 152,5 milijonus eurų, o kompanijos pajamos sudarė 9,3 milijonus eurų. Square Enix pajamoms nemažą įtaką turėjo praėjusiais metais atliktas susijungimas. Palyginus su to paties laikotarpio praėjusiais fiskaliniais metais, kompanijos pardavimai užaugo 2,5 procento, o pajamos padidėjo net 67,7 procentais. Tokią ryškią sėkmę analitikai pirmiausia sieja su Square Enix pozicijų sustiprėjimu Šiaurės Amerikos rinkoje bei išėjimu į tinklo pramogų rinką. Vien tik Šiaurės Amerikoje buvo parduota 480 tūkstančių GBA žaidimo Final Fantasy Tactics Advance kopijų, o Final Fantasy XI įgauna vis didesnius apsisukimus — vien tik PlayStation 2 online žaidėjų skaičius Japonijoje ir Šiaurės Amerikoje jau viršija pusę milijono žaidėjų.

# SQUARE ENIX istorija

**Patys suprantate, jog nuosekliai papasakoti šios naujos, jungtinės kompanijos istoriją labai sudėtinga. Juk tai dvi didžiausios RPG gamintojos viename, išleidusios daugybę žaidimų. Praktiškai visa šių kompanijų istorija apžvelgta žurnalo skyrelyje RPG Istorija, tad lieka tik trumpai perbėgti per ryškiausias abiejų kompanijų istorijų viršūnes bei nuosmukius ir paminėti keletą ne RPG žaidimų (taip, tokių irgi buvo!).**

**SQUARE**

Jau ne kartą esame pasakoję apie labai sunkią *Square* pradžią ir balansavimą „ant bedugnės krašto". Iš tiesų, pirmieji metai kompanijai buvo nepaprastai sunkūs, tačiau kūrėjų fantazija ir ryžtas neleido jiems palūžti ir *Square* įveikė sunkiuosius periodus.

Kompanija pirmą kartą tapo žinoma kaip žaidimų kūrėja *NES* ir *GameBoy* sistemoms, tačiau kompanijos talentas pradėjo skleistis tik atkeliavus *Super NES* konsolei. *Final Fantasy III*, *Chrono Trigger* ir *Secret of Mana* yra labai žymios, jau klasika tapusios RPG, o visa ši trijulė buvo išleista per trumpesnį nei dviejų metų laikotarpį. Dėl šių žaidimų *Square* tapo viena populiariausių žaidimų kūrėjų *Nintendo* sistemoms ir buvo taip gerbiama, kad jai buvo patikėta sukurti net *Super Mario* RPG žaidimą. Tačiau būtent dėl pastarojo bendradarbiavimo *Square* santykiai su *Nintendo* apkarto. Ir viskas tik dėl vieno žaidimo...

Oficiali priežastis, dėl kurios *Square* nusprendė kurti *Final Fantasy VII PlayStation* sistemai, o ne *Nintendo 64*, buvo *N64* kartridžo talpa. *Square* teigimu, kartridžas būtų smarkiai apribojęs kūrėjus ir neleidęs žaidėjams pateikti to, ko siekė kompanija. Tačiau *Square* ir *Nintendo* išsiskyrimas buvo labai ryžtingas ir kupinas pykčio, tad tarp šių kompanijų turėjo įvykti kažkas rimtesnio. Juk tiek metų nepasirodė nei vienas *Square* žaidimas *Nintnedo* sistemai! Ir tik dabar galime džiaugtis kompanijų susitaikymu ir bendru vaisiumi – keliais GBA žaidimais bei naujuoju *Final Fantasy Chrystal Chronicles GameCube* sistemai (apie jį netrukus plačiau).

Na, tikrųjų šio konflikto priežasčių, tikriausiai, niekada nesužinosime, tačiau faktas tas, kad *Square* ir *Sony* toks sprendimas buvo labai naudingas. *Final Fantasy VII* buvo parduotas 8,6 milijonų(!) kopijų tiražu ir padėjo *PlayStation* tapti dominuojančia savo laikotarpio sistema. 1998-aisiais dėl *Sqaure* įtakos jau niekas neabejojo, mat kompanija sudarė bendradarbiavimo sutartį su *Electronic Arts*, pagal kurią kartu leido ir platino žaidimus.

Žvelgiant į *Square* istoriją iš sukurtų žaidimų perspektyvos, stebina ne tik tai, kiek ir kokių puikių žaidimų kompanija sukūrė, bet ir tai, kad ji pratiškai sugebėjo išvengti blogų žaidimų pasirodymo. Nors *Sqaure* mums visiems žinoma kaip RPG kūrėja, ji bandė pasireikšti ir kituose žanruose, ypač Japonijoje. Tad trumpai apie keletą *Square* ne-RPG žaidimų.

Ko gero, žymiausias ankstyvojo *Square* periodo bandymas sukurti kažką „kito" — lenktynės *Rad Racer*, pasirodęs NES sistemai 1987-aisiais metais. Tai lenktynės dviejų tipų mašinomis (*328 Twin Turbo* ir *F1 Machine*) su neribotais turbo greičiais. Grafika, be abejo, paprasta, bet graži, neblogai perteikianti greičio jausmą. *Square* šį žanrą išbandė dar du kartus, išleisdama žaidimus *Rad Racer II* 90-aisiais ir *Driving Emotion Type-S* PS2 platformai 2001-aisiais.

Prieš išleisdama *Final Fantasy VII*, *Square PlayStation* sistemai pateikė žaidimą, pavadinimu *Tobal No. 1*. Tai tartum tarpinis variantas tarp RPG ir muštynių žaidimo, kur mušamės kaip *Virtua Fighter* žaidime, tačiau kartu dar vykdome ir „kvestą". Kitas dalykas, dėl kurio *Tobal No. 1* tapo žinomas, yra tas, kad jame buvo *Final Fantasy VII* demonstracinė versija.

*Bushido Blade.* Muštynių žaidimas apie samurajų pasaulį, kur vieno kirčio atakos gali būti mirtinos. Taip pat galima sužaloti atskiras priešininko galūnes. Buvo išleistas ir šio žaidimo tęsinys, kiek palengvintas ir pagražintas.

*Eihander* – kompanijos bandymas pasireikšti šaudyklių žanre. Šonu slenkanti šaudyklė, dėl kurios veikėjas atsiduria netradiciniame „blogiečio" vaidmenyje ir jam tenka atakuoti Žemę. Žaidime yra viskas, ko reikia šaudyklei: didžiuliai bosai, tonos specialiųjų ginklų ir daug sunkumų. Žaidimo grafika labai puiki.

Paskutinis bandymas nukrypti nuo „įprastos vagos" *Square* buvo gan nesėkmingas. 2001-ųjų PS2 žaidimas The *Bouncer*, turėjęs apjungti puikų *Final Fight* stiliaus veiksmą ir kinematišką istorijos pasakojimą, gavosi kaip valandos ilgumo kompiuterinės animacijos klipas su trumpais „geimplėjaus" intarpais.

**ENIX**

Apie antrąją Square Enix istorijos dalį nėra daug ko pasakoti. Jau minėjome, kad Enix tapo pirmąja kompanija, išleidusia komerciškai sėkmingą RPG žaidimą – Dragon Qeust. Iš principo visas Enix egzistavimas labiausiai ir siejamas su šia populiaria serija bei keliais kitais rimtais RPG žaidimais. Kitų žanrų darbų kompanijos istorijoje yra labai mažai, praktiškai visi jie likę Japonijoje. Na, o žymiausias ne RPG darbas, kuris paplito likusiame pasaulyje, yra Bust-A-Move serijos „burbuliukų šaudymo" žaidimai PlayStation konsolei.

# FINAL FANTASY X-2

Kūrėjas: SquareEnix, | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2004 02 06 | Žanras RPG

**Spira… Turbūt mūsų visų atmintyje įsirėžęs žodis, toks visiems pažįstamas ir artimas kaip jūros kvapas saulėtą vasaros dieną. Daug sykių jį tarėme išdidžiai, su pagarba. Ir drįsčiau paklausti — kas gi taip nesielgtų? Argi ne ji mums parodė pasaulį, kuris suprantamas savaip? Taip taip, atsakyčiau aš, jei būčiau atsakovas. Ir šis vienas vienintelis žodis taptų ištisa Spira. Mielu kaimeliu, nuo kurio viskas prasidėjo, paslaptingu miestu, kur viskas ir pasibaigė, paprasčiausiu keliuku, kuriuo eidami sustojome tiesiog pailsėti... Galbūt paskutinį kartą. Šis žodis reikštų ir pažįstamus veidus, jų išgyvenimus, emocijas, laiką kartu. Tai prisiminimai. Prisiminimai, kurie neišblės niekada, nes To mes neturėsime, Tai išliks fantazija.**

Ir tikrai labai dėl to gaila. Nežinau, gal man vienam taip, bet nuoširdžiai tikiuosi, kad ne, nes vis dėlto bendraminčiai — gerai. Na, kad ir kaip ten bebūtų, mes turime du tikrai gerus dalykus — konsolę PS 2, bei fantastiškąją FFX–2. Tie du stebuklai gali suteikti neišdildomų įspūdžių, daug maloniai praleistų valandų ir Spiros, mūsų numylėtojo pasaulio, tęsinį. FFX–2 jau čia.

### Sequel

Štai po kelerių metų pertraukos pagaliau susilaukėme FFX tęsinio. Kitaip tariant, tikro ir vienintelio FF serijos *sequel*. Ar *Square–Enix* pavyko šis novatoriškas bandymas, atsakyti tikrai sunku, tad paprasčiausiai išdėstęs savo nuomonę, tai paliksiu spręsti jums patiems.

FFX–2 labai skiriasi nuo kitų FF dalių ne tik tuo, kad tai gryniausias tęsinys, bet ir dauguma kitų aspektų. Pavyzdžiui. FFX–2 bus trys ir tik trys veikėjai, arba greičiau veikėjos, nes visos jos bus labai egzotiškos ir gražios merginos; žaidimas pilnas šypsenų, humoro, lengvabūdiškumo, o nostalgija/drama, būdinga FF, čia atidedama į antrąjį planą; grįš ir seniai visų pamiršti *job system* bei atb matuoklis; tonos mini-game'ų; muzika pasikeitusi 180 laipsnių ir... ir dar daug kas, ko dabar sakyti neturėčiau. Bet galiu jus užtikrinti, kad buvo stengtasi įnešti tikrai kažką naujo, neregėto ir įdomaus. Va, tai jiems pavyko ir galime už tai paploti.

**Charlie's Angels**
Taip, iš tikrųjų neblogas filmas. Gal kiek per daug nesąmoningas ir mano protui nesuvokiamas, bet neblogas. Na, žodžiu „neblogas" norėjau vertinti ne patį filmą, o tas tris filmo herojes, kurios ir buvo tikroji pažiba. Tiesiog idealus trejetas, tinkantis bet kam. Žaidimui taip pat. O ypač RPG žaidimui. Jau supratote, kur lenkiu? Ne? Hmm. Pabandysiu paprasčiau. Ar jums neatrodo, kad mūsų FFX-2 herojės labai panašios į Čarlio angelus? Taigi ir ten, ir čia merginų po tris. FFX-2 merginos, kaip ir Čarlio angelų merginos, turi savo stovėjimo pozas, net ir komandos pavadinimą, kuris FFX-2 skamba — YuRiPa (pirmosios 2 herojų vardų raidės). Taip pat turi savo šūkius. Ir tai tik viena išdaiga iš neišsemiamos FFX-2 linksmybių skrynios :).

Dabar trumpam pamirškime Čarlio angelus ir paanalizuokime mūsų tris merginas. Pirmoji mūsų visų numylėtoji — Juna, tokia drovi, tyli, tvarkinga mūsų prisiminimuose. Bet dabar mes dabartyje, ir matome ją visai kitokią. Na, iš esmės net sunku ją apibūdinti, nes ji labai pasikeitusi tiek išore, tiek vidumi. Jos išorę turbūt matėte daugybę kartų ir matote dabar ekrano paveikslėliuose. Plaukai apkirpti kitaip, FFX nuogas matėme tik jos rankas (na, ir veidą), o FFX-2 matysime 50 proc. daugiau. Be to, matyti, kad herojė sumoteriškėjusi (juk jai jau 19!). Na, o viduje ji tapo laisvesnė, pagyvėjo ir pralinksmėjo. Lyg būtų atsikračiusi visų prisiminimų ir pradėjusi viską iš naujo. To mes jai ir linkime, tiesa?

Antroji mūsų herojė — Rikku! Tokia pat linksma ir gyvybinga kaip visada, tik dar labiau pašėlusi. Rengiasi taip pat, matyt, nerado naujų jai patinkančių drabužių.

Ir trečioji mūsų veikėja, naujokė — Paine. Tai gotikinio stiliaus mergina, truputėlį šiurkštoka ir grubi, bet sava. Ji prisidėjo prie kitų dviejų tik dėl to, kad pasiektų savo tikslą, surastų tai, ko jai reikia. Vis dėlto vėliau, būnant su tokia kompanija visą laiką, ji sušvelnėja (o kaipgi kitaip?).

**The weird continues**
Žaidimo istorija tęsiasi. Be abejo, jūs nebekovosite su Sin'u ir Yevon'u — jie jau seniai mūsų nudobti ir pamiršti, juk viskas vyko prieš dvejus metus. Dabar Juna randa sferą (jei kas nežino, tai tokie daikčiukai nufilmuoti, taip sakant, „įkalinti vaizde"), kurioje ji pamato puikiai pažįstamą veidą. Bent iš pirmo žvilgsnio taip atrodo, bet kas ten iš tikrųjų, Juna nežino, tik giliai širdyje tikisi, kad tai Jis. Tas pats Tidus'as, kurį ji pamilo ir prarado prieš dvejus metus, savo kelionėje. Taigi ji įstoja į taip pasivadinusią komandą „Gullwings", kurios vadas... Rikku brolis, tiesiog taip ir vadinamas — Brother. „Gullwings" taip pat priklauso taip visų pamėgtas pilotas, kurio vardo aš iki šiol nežinau, malonus mėlynas pardavėjas, bei jaunas mokslininkas, mokantis elgtis su įvairiausia technika — Shinra (gana naudingas vaikutis).

Taigi į „Gullwings" Juna įstojo būtent dėl to, kad jie verčiasi sferų medžiojimu. Taip ji galės rasti kitas sferas, kurios ją gali nuvesti į galutinį tikslą. Paine irgi turi savo tikslų, kuriuos dabar būtų nemandagu atskleisti. O Rikku neturi jokių tikslų, tiesiog linksminasi drauge su kitomis dviem. Tai jai labai būdinga.

Po Sin sunaikinimo Spiroje atėjo metas *Ethernal Calm* (amžina ramybė), kadangi paprastas *The Calm* nebetinka — juk Sin nugalėtas ne kuriam laikui, o amžiams! Po šio įvykio žmonės nusigręžia nuo Yevon tikėjimo ir pradeda naudoti, kurti ir tobulinti technologijas, spiriečių vadinamas *macina*. Šaunamieji ginklai, transporto priemonės — viskas tampa

paprasčiausia realybe (net ir lazerių šou). Šis pasaulis vis labiau mechanizuojamas, žmonės randa įdomesnių užsiėmimų nei stebėti taip seniai visų pamėgtas *Blitzball* rungtynes. Jei kam įdomu, mūsų herojės irgi naudoja šaunamuosius ginklus.

Be Yevon tikėjimo, kuris dabar vadinamas kaip New Yevon, įsigalėja dar vienas naujas tikėjimas — *Youth League*. Tai greičiau ne tikėjimas, o kažkokia organizacija, žodžiu, su *Youth League* žmonės žengia į priekį, nes laisvė ten ne taip ribojama, dėl to ir mėgstama spiriečių. Tai va, tikiuosi, susipažinote su dabartine situacija.

**J-Pop**

*Final Fantasy* muziką nuo pirmos iki X dalies kūrė Nobuo Uematsa. Tiesa, X dalyje jis jau kūrė ne vienas, jam padėjo dar 2 kompozitoriai. Štai priėjome dalį, kurioje jo muzikos negirdėti. Nobuo muzika pakeista į *Japanese pop*. Popsas. Tiksliau nė nepavadinsi. Žinoma, kai paleidi FFX-2, kur pradžioje pristatinėjami pagrindiniai žaidimo kūrėjai, girdisi tokia nuostabi muzika, kad nors apsiverk. Ji primena Nobuo muziką, nors ir ne jo kurtą. Vėliau visą žaidimą, išskyrus kelias išimtis, gros j-pop, midi ir paprastos muzikos pavidalu. Kad ir kaip ten bebūtų ir beskambėtų baisiai, viskas ne taip blogai, kaip atrodo. Ši muzika labai linksma, yra *techno*, taip pat ir nostalgiškų, roko melodijų. Gal ir gerai, juk tai (didesnė muzikos įvairovė) gali pritraukti didesnę dalį „geimerių", o senųjų fanų vis tiek nenuvys.

Ir hey! Yra kelios dainos, atliekamos pačios Junos. Tai pačioje žaidimo pradžioje dainuojama „Real Emotion Song" bei vėliau „1000 words". Pirmoji, nors ir j-pop žanro, skamba labai nieko, o antroji tiesiog graži, maloni ausiai. Be to, kai šios dainos prasideda, matome Juną šokančią ir dainuojančią FMV filmuke, taigi tai dvigubas efektas.

Kas kita lietus ir panašūs dalykai. Dar X dalyje pastebėdavome įgarsinimo trūkumus (kai kur per greitai sukalbama, kartais intonacijos trūkdavo), bet X-2 dalyje to išvengta. Įgarsintojai padirbėjo kaip reikiant.

**Skin**

Žaidimo vietovės išliks tos pačios, juk vis dėlto tai toji pati Spira, ji nepasikeitė. Vėl ir vėl galėsite ir turėsite apsilankyti tokiose vietovėse kaip *Thunder Plains*, *Calm Lands*, *Moonflow*, *Luca*, bei *Zanarkand*. Galima net pamanyti: tai ką, naujų vietovių nebus? Aišku, kad bus. Tikriausiai daugiau nei keliolika. Galite pridėti po vieną naują vietovę prie senosios, tad nuobodu ir nenauja neturėtų pasirodyti.

Pamenate, kaip mes stebėjomės FFX grafika, kai šis žaidimas išėjo ir visiems nušluostė nosį? Na, dabar tokios revoliucijos nesulaukėme, nors ir praėjo ištisi 2 metai. Šįkart grafika pagerėjo tik truputį, ir tai yra beveik nepastebima, o štai animacija pagerėjo pastebimai. Modeliai daug gražiau atrodo, veido bruožai ir visa kita tapo realistiškesni. Atrodo, imsi ir pats pasišnekėsi su Juna, juk štai, ji stovi!

Kai valdai Juną, jos judesiai grakštūs, kaip ir turėtų būti. Juda viskas, kas ir turėtų judėti — kasa, sijonas ir visi laisvi daikčiukai. Viskas puiku.

FMV filmukai atrodo taip, kaip ir X dalyje. Pokyčio jokio nepastebėjau, bet jo ir nereikia, juk vis dėlto ir X dalyje jie atrodė puikūs ir nepakartojami.

**Game-Play**

FFX-2 siūlo daug gyvesnį „geimplėjų" palyginus ne tik su praeitąja dalimi, bet ir su visomis kitomis. Vienas iš įspūdingesnių dalykų, liaudiškai tariant, — karstymasis. Nuo šiol galėsite pasiekti tokias vietas, kurios atrodė neprieinamos. Ši žaidimo subtilybė pateikiama pačioje pradžioje, kai reikia lipti dideliu kalnu, tad susipažinti su ja galima iškart. Įdomu ir tai, kad šitokia „geimplėjaus" galimybė nebuvo panaudota jokiame kitame RPG žaidime, išskyrus kelias išimtis, kurios yra menkos palyginti su šiuo bandymu.

Pasikeitė dar vienas didžiulis ir turbūt reikšmingiausias „geimplėjaus" aspektas — kovos. Dabar per kovas jūs neturėsite kada galvoti, laiko pakaks tik x mygtuko spaudinėjimui. Na, kartais ir rodyklėms. Žodžiu, kovos bus labai pagreitintos, ir priešai nebelauks, kol atliksite savo ėjimą — puls tol, kol bus gyvi. Dėl to grįžo ir senas geras ATB (active time battle) matuoklis, buvęs aštuntojoje ir devintojoje dalyse. Kai šis stulpelis pasikraus, galėsite smogti priešininkui, bet ne anksčiau. Jo užsipildymo greitis priklauso nuo įvairių dalykų, kuriuos aptarsiu vėliau.

Kovodami galite padaryti taip, kad visos trys (arba dvi) panelės pultų kartu ir vienu sykiu smogtų priešininkui. Tokiu atveju padaroma *chain* ataka, kuri ne tik sudeda visų smogusiųjų smūgius, bet ir padvigubina ar patrigubina juos (žiūrint, kiek veikėjų smogia kartu).

Kovoti teks su senais, ir naujais monstrais, bet visi jie atrodo gražesni nei buvo dešimtojoje dalyje. Taip pat jie sunkesni, nes kitokiu kovos ritmu su šiais siaubūnais kovoti sudėtingiau. Be paprastų monstrų, pilna ir bosų, kurie, mano manymu, yra per daug sudėtingi (na, bent keli paskutinieji tai tikrai).

*Dressphere* — viena iš didžiausių kovos metu galimų išvysti staigmenų. Tai lyg savotiškas *job system* naudotas FFV. Bet yra vienas esminis skirtumas: FFV klasių (riteris, magas, gydytojas) negalėdavai keisti kovos metu. Jos turėdavo būti išrenkamos prieš kovą ir tobulinti galėdavai tik kelias klases, nes iš naujo kitų klasių mokytis būdavo laaabai sunku (pagalvokite, kaip sau švaistytųsi dvimetriniu kardu neseniai buvęs gydytojas?).

Taigi dabar tai vadinama *Dressphere*. Tai sferos, kurias panaudoję galite virsti (netgi persirengę) į *Warrior*, *Gunner*, *White & Black Mage*, ir pan. O sferoms „įdėti" reikalingi *Germant Grid*. Jų būna įvairių — vieni leidžia sutalpinti kuo daugiau sferų, kiti tiesiog persirengdami prideda *defence*, *attack*, *magic defence* ir dar ko nors jūsų stiprybei pakelti.

Dėl šios naujos savybės žaidimas tampa daug įdomesnis ir ne toks monotoniškas. Taigi kovai prasidėjus būsite apsirengę iškart pasirinkta sfera. Jei norite persirengti kovos metu, spaudžiate L1 ir atsidaro jūsų *germant grid* su joje esančiomis sferomis. Deja, bet kuo iš karto persirengti negalėsite, nes *germant grid* yra tarsi daug daug kartų sumažintas *sphere grid* iš X dalies. Turbūt jau supratote, kad jeigu esate apsirengę *warrior*, ir jus nuo *white mage* skiria

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

*gunner*, tai būtinai turėsite pirma persirengti į *gunner*, kad galėtumėte tapti *white mage*. Beje, persirengiant rodomas filmukas, kaip vietoj vienų drabužių atsiranda kiti. Vėliau tampa truputėlį nuobodu visą šį reikalą stebėti iš naujo, tad konfigūracijos meniu galite susitrumpinti pasivertimo laiką ir jei norite galite sulėtinti net mūšio eigą (bet kas lėtintų??).

Kiekviena sfera turi savo pritapimą prie jūsų herojės. Jei jūs tą sferą naudojate daug kartų ir ilgai, tada ji bus stipresnės gyvybės, atakos, gynybos, turės daugiau skill'u. O ta, kurios nenaudosite, ir liks nepakitusi, silpna. Vis dėlto daug kas priklausys nuo jūsų veikėjų lygio. Jei jis bus aukštas, tai ir nenaudota sfera stiprės kartu su jumis. Geriausia taktika — turėkite kiekvienai veikėjai po kelias skirtingas ir pastovias sferas. Tada galėsite sėkmingai išnaudoti visas jų galimybes, nepalikę nė vienos nepanaudotos.

Visa tai yra puiku ir naujoviška, bet negalime apsieiti be šiokių tokių nusivylimų. Nebėra aeonų. Tai išties keista, turint omeny, kad FF serija visada laikėsi ant tokių antgamtinių padarų iškvietimų (kitose dalyse dar vadinamų *Guardian Force*). Ar *dressphere* pakeitė aeonus, atsakyti negaliu, čia jau kaip kam.

Be *battle system*, veiksmo atsirado ir „išoriniame pasaulyje". Tai *mini games*. Jų išties daug, kai kurie žaidėjai FFX-2 ir vadina būtent *mini-games* rinkiniu, nes žaidimas daugiausiai tuo ir paremtas. Nuoseklaus siužeto nebus, jo detales sužinosite tik atlikdami šias užduotis. *Mini-games* bus labai įvairių rūšių. Vieni iš įdomesnių, tai *chocobo* rungtys, kur reikia užsilipus ant jų rungtyniauti su kitais *chocobo* įvairiausiose rungtyse: surinkti kuo daugiau balionų, lenktyniauti trasose. Taip pat vieni iš įdomesnių *mini-game* (mg), tai statymų rungtys, kur reikia statyti už šunis ir laimėti prizus. Taip pat labai įdomus mg yra laukinių šunų šaudymas, kur tiesiog bėgate keliu ir šaudote šunis trečiojo asmens akimis (!).

Yra daug mg, kurie susiję su siužetu, pvz., masažavimas, norint išsisukti iš situacijos ir pan. Ir galų gale visus šiuos mg jungia misijos. Kiekvienas misijai tenka keli mg, kurie gali būti pašaliniai arba siužetiniai. O misijos įtrauktos į *chapter*. Gal ir painoka, bet suprasti tikrai lengva. Vis dėlto įdomu, kad mes vykdome misijas, o ne siužetu kur nors keliaujame. Taip suteikiama daugiau laisvės.

Turiu gana didelių plojimų ir dar vienam dalykui — meniu. Jis tiesiog priešingybė seniems ir stacionariems FF meniu. Čia viskas juda; paspaudus ar ką nors išsirinkus, rodyklės vietoje sublyksi Einant vis giliau į meniu ne atsidaro vis kitas langas, o naujasis „užlipa" ant viršaus, išlindęs iš šoninių televizoriaus kraštų. Visi meniu langai blizga. Be to, meniu ne tik gražiai sutvarkytas ir vertas padėkos dizaineriams, bet ir labai patogus: viskas sudėliota tvarkingai, net dešiniajame apatiniame meniu kampe matome Spirą, kurioje rodoma, kur mes esame. Šiam dalykui priekaištų jokių, tik pagyrimai.

**Endings**

*Final Fantasy X-2* turi vieną tiesiog labai nuostabią naujieną: siūlomos net 5 skirtingos pabaigos!!! Taip taip, išgirdote teisingai. Kadangi dabar siužetas ne linijinis, tai galite pasiekti vis skirtingas pabaigas kiekvieną kartą perėję žaidimą. Tai — 1. *Bad Ending* arba tiesiog *Game Over*, kurios tikrai nenorėtumėte gauti baigę žaidimą, nes ši pabaiga tragiška. 2. *Normal Ending* — tai įprasta pabaiga, kur, galima sakyti, Juna nei laimi, nei pralaimi. Tai tiesiog paprasta pabaiga. 3. *Sad Ending* — jau turbūt pats vertimas pasako daug ką (liūdna pabaiga). 4. *Happy Ending* — iš esmės geriausia pabaiga, kur viskas susitvarko ir visi lieka laimingi 5. *100% Complete Ending* tai tiesiog *Happy Ending* pratęsimas, kur papildomai išvysite vieną pokalbį.

Tiesa, penktąją pabaigą pamatyti labai sunku, nes ji pasiekiama tik iš antrojo karto, kai pereinate žaidimą ir tęsiate jį *Game Plus +* režimu.

Ką gi, štai ir mūsų tiek lauktas žaidimas, kuriam priekaištų sunku rasti. Tai juk savotiškas bandymas, ir dėl to jo smerkti tiesiog neturime teisės. Kai kam žaidimas gali pasirodyti visai nepanašus į FF, kitam — naujoviškas ir reikalingas. Ir vis dėlto, kad ir kaip MES benuspręstume, žaidimo populiarumas nė kiek nekrito, o priešingai — pradėjo kilti.

**Iki šiandienos FFX-2 Japonijoje parduota daugiau kaip 2 milijonų kopijų, Amerikoje — daugiau 1 milijono kopijų, o Europoje šiam žaidimui net nespėjus gerai įsitaisyti parduotuvėse parduota keli šimtai tūkstančių kopijų. Ir tai tik pradžia, nes palyginus su savo laiko FFX pardavimais, FFX-2 atrodo lyg nesustabdomas žvėris.**

| | |
|---|---|
| SIUŽETAS | 90 |
| GARSAS | 99 |
| MUZIKA | 88 |
| GRAFIKA | 99 |
| VALDYMAS | 95 |

**IŠVADA**

*Kas norėta — pasakyta. O jei trumpai — Spira ir žavios merginos laukia jūsų...*

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / NORMALUS / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **95**

**Pjovėjas**

# Final Fantasy Crystal Chronicles

**Ištikimiesiems *Nintendo* gerbėjams *Final Fantasy: Crystal Chronicles* laukimas buvo ilgas ir sunkus. Juk praėjo tiek daug laiko nuo tada, kai paskutinis *Final Fantasy* žaidimas buvo sukurtas *Nintendo* platformai (džiaugtis galėjome tik GBA žaidimais). Laukimas baigtas ir galime pasinerti į naująjį *Final Fantasy* darbą, ekskliuzyviai sukurtą ir išleistą *GameCube* sistemai. *Crystal Chronicles* kūrė specialus *SqaureEnix* padalinys *Game Designers Studio*, skirtas būtent žaidimų kūrimui *GameCube* sistemai, finansuojamas iš *Nintendo* prezidento Hiroshi Yamauchi fondo *Q Fund*. Taigi pagrindas tvirtas ir laisvė fantazijai didžiulė, o rezultatas — unikalus.**

*Final Fantasy: Crystal Chronicles* yra klasikinės *fantasy* tematikos. Nuostabų ir šviesų *Crystal Chronicles* pasaulį apėmusi nelaimė — jis visas padengtas miasma — nuodingu rūku. Su kiekviena diena miasma tampa pavojingesnis gyvybei, o civilizacija vis dar nerado būdo, kaip išgyventi šiame rūke arba, dar geriau, — kaip nuo jo išsivaduoti. Laimei, žmonijai pavyko sužinoti, kad miasma gali būti atstumtas magiškais kristalais, tad miestai buvo pastatyti aplink šiuos gamtos stebuklus. Deja, niekas nesitęsia amžinai, ir kristalams kasmet reikalingas „kuro" — kvapiųjų sakų miros — papildymas, kitaip kristalai išnyks. Štai šioje situacijoje atsiduria ir žaidėjas — kartu su savo miesto karavanu mums riekia keliauti į dykynes ir ieškoti miros šaltinių. Pasiėmę su savimi taurę su mažučiu kristalu, kuris apsaugo jus ir jūsų komandą nuo rūko, turite išgyventi mirtiname pavojuje ir parnešti miestui gyvybiškai svarbią mirą.

Keliauti po mirtimi apkrėstą rūką turėsite vienas, be kompanionų pagalbos. Laimei, *Square-Enix* suprato, kad bus per sunku vienam pakelti tokią naštą ir mums į pagalbą įmetė kompiuterio valdomą Mogą — juokingą mažutį į triušį panašų padarėlį. Žinoma, yra galimybė keliauti ir ne vienam, tačiau ne tokia, kaip galėtumėte įsivaizduoti. *Final Fantasy Crystal Chronicles* siūlo išties nemažai galimybių.

Pirmiausia galite rinktis solo misiją arba keliauti su trim savo draugais. Su solo misija viskas aišku, tačiau kelių žaidėjų režimas turi labai ypatingus reikalavimus — trys jūsų kompanionai žaidimą valdo naudodami GBA handheld'us, kuriuos reikia prijungti prie *GameCube* konsolės. Priklausomai nuo to, kokį pasirinksite režimą, susikursite ir pavadinsite veikėją — vieną iš keturių genčių. Visos gentys yra unikalios tiek išvaizda, tiek savybėmis. Vienas smagių dalykėlių yra tas, kad galite išsisaugoti savo veikėją atminties kortelėje ir perkelti į draugo konsolę, kur prisijungsite prie jo karavano.

Kaip ir daugelyje *Final Fantasy* žaidimų, kovos *Crystal Chronicles* vyksta kardais ir burtais, pliekiantis su įvairaus plauko

SQUARE ENIX.

SQUARE ENIX.

monstrais. Visos *Chronicles* kovos yra siužetinės (atsitiktinai generuojamų priešininkų, laimei, nėra ) ir vyksta realiame laike. Atakuojate staigiais kirčiais arba galingomis *Focus* atakomis. Panašiai kaip burtus, šias atakas reikia užsikrauti, tačiau jų efektas tai pateisina. Žaidimo eigoje perkant naujus ginklus, keičiasi ir *Focus* atakos: nuo šuolių per visą ekraną iki galingo sprogimo, išnešiojančio visus priešus.

Nors žaidimo kovos tradicinės, vienas dalykas labai išskiria *Crystal Chronicles* iš tipiškų RPG: jūsų veikėjas nekyla lygiais. Vietoje to po kiekvieno lygio jūs (ir kompanionai) galite išsirinkti vieną iš artefaktų, surinktų iš nukautų monstrų ir atvertų skrynių. Kiekvienas šių artefaktų padidina vieną iš savybių (jėgos, gynybos ar magijos), suteikia papildomą vietą inventoriuje ar širdelę sveikatos matuokliui.

Keliaudami žaidimu pamatysite, kad šios papildomos vietos tampa neįkainojamos, mat kiekvienas daiktas, kurį norėtumėte naudoti, ar veiksmas, kurį reiktų atlikti, reikalauja sau vietos. Gal tai ir nėra taip svarbu keliaujant, kai vietoje suvalgyto mėsos gabalo galite įsidėti bulvių, tačiau kovos metu lieka kelios labai brangios sekundės, kada galite sukeisti veiksmus.

Panaiai kaip su lygiais, žaidimas neturi ir magijos taškų (MP) sistemos, o naudoja vadinamą magicite. Magicite — tai esencija, naudojama įvairiems burtams atlikti. Kiekviename lygyje turite surinkti tam tikrą magicite kiekį ir tik tada galėsite atlikti atitinkamus burtus.

Pasileidus žaidimą ne vieną gali nustebinti toks dalykas — *Final Fantasy: Crystal Chronicles* neturi FMV animacijos intarpų. Taip taip, žaidime visa animacija ir visi intarpai atliekami realiu laiku, tad skirtumo tarp paprastai super aukštos kokybės intarpų ir žemesnio lygio paties žaidimo visiškai nėra. Iš tiesų *Game Designers Studio* atliko milžinišką darbą kurdami visiškai naują *Final Fantasy* pasaulį. Veikėjai detalūs, jų stilistika primena senesnes *Final Fantasy* dienas: mažučiai kūnai ir kiek didesnės galvos. Aplinkos taip pat nepaprastai įspūdingos: tankūs miškai, aukšti kalnai, beribės plynės. Ir vanduo. Tiesiog kvapą gniaužiantis vanduo, dar nematytas jokiame kitame žaidime.

Keliaujant *Crystal Chronicles* girdėsime ir ausiai nelabai įprastą keltų muziką. Ji labai puikiai suderinta ir pritaikyta žaidimo dinamikai. Pagrindinę žaidimo temą atlieka malonus moteriškas balsas, kuris ir žaidime mums pasakoja apie įvairių vietovių legendas bei mitus. Veikėjai, tiesa, neįgarsinti, tik lūpos juda pagal tekstą „balionėlyje".

*Final Fantasy: Crystal Chronicles* yra tikrai kitoks FF pasirodymas. Nors kai kuriems serijos gerbėjams toks nutolimas gali ir nepatikti, tai iš tiesų džiugina ir pateisina kūrėjų įdėtą darbą ir investicijas. Tiesa, norint pilnai išnaudoti šį žaidimą ir mėgautis juo taip, kaip nepavyks žaidžiant su jokia kita konsole, nėra paprasta, mat reikia rasti draugų, turinčių GBA, ir viską sujungti į vieną sistemą. Tačiau pastangos tikrai atsipirks su kaupu.

| | |
|---|---|
| **SIUŽETAS** | **84** |
| **GARSAS** | **95** |
| **MUZIKA** | **76** |
| **GRAFIKA** | **87** |
| **VALDYMAS** | **85** |

**IŠVADA**

*Tvirtas pagrindas, neribojama laisvė fantazijai, unikalus rezultatas!*

**SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

NORMALUS

**SUDĖTINGAS**

VA REITINGAS

**86**

# Final Fantasy 7: Advent Children

Kiekvienam mieliausia rašyti apie tai, ką geriausiai supranti ir ką labiausiai gerbi. Mano favoritė, be jokios abejonės, yra *Final Fantasy* saga. Aš, kaip ir daugelis jūsų, užaugau vieną po kitos žaisdamas visas FF dalis. Kokie beprotiškai puikūs atsiminimai užplūsta įvairiausių negandų išvargintą širdį sugrįžus į tas džiugias praėjusio tūkstantmečio dienas. Visos be išimties fantazijos serijos buvo pribloškiamos. Tačiau jei reiktų pasakyti tą vienintelę, tai iš mano lūpų išgirstumėt — *Final Fantasy 7*. Nors kalbant apie šedevrus šlykštoka leistis iki skaičių, septintoji dalis buvo parduota didžiausiu tiražu ir joks kitas *Square* darbas šio rekordo nėra sumušęs. Žmonės nėra sukūrę tokių būdvardžių, kurių reikėtų šiam žaidimui apibūdinti. Nors, geriau pamąsčius, vienas žodelis čia visai tiktų. TOBULA. Taip taip. Kokia fantastiška istorija, kokie puikūs herojai su *Cloud* priešaky. O emocijų aštrumas... Tačiau *Final Fantasy 7* nėra vien žaidimas. Tai šis tas daugiau. Tai jėga, verčianti jus jaustis mažu ir nereikšmingu prieš šią didybę. Visa fantazijos pasaulio filosofija šaukte šaukia, kad tavo gyvenimas nieko nevertas ir kad jį reikia kardinaliai keisti. Sunku valdytis, bet tenka, nes FF7 žaidimas jau atskira tema, kuria kalbėti galima valandų valandas. Ir sukaupęs begalines valios galias mėginsiu slopinti savo emocijas ir pamiršti žaidimą (sąlyginai). Mat šįkart susirinkome ne tam.

Skubėkime prie reikalo. Maždaug prieš dvejus metus internetą užplūdo įvairiausi gandai, skelbiantys apie antrosios FF7 dalies pasirodymą. Milijonai žaidimo gerbėjų atsiliepė į šiuos pareiškimus ir ėmė aktyviai domėtis, kas bus toliau. O toliau — migla. Visko buvo tiek daug, bet kartu ir tiek mažai. Nieko tikslaus sužinoti taip ir nebuvo įmanoma. Tiesa, vienu metu atrodė, kad FF7—2 projektas vis dėlto gali tapti realybe. Viešai apie tai kalbėti ėmė pati *Square* kompanija. Buvo pateiktas žaidimo scenarijus, herojai ir panašiai. Bet vėlgi aiškumo buvo tiek mažai, o tikslios, patvirtintos versijos kompanija iš tekančios saulės šalies nepateikė. Internete galėjai išvysti netgi keletą Screenshot'ų. Tai jau bylojo apie šiokį tokį rimtumą. Tačiau projektą vis dar gaubė rūkas, kuris taip ir nebuvo išsklaidytas. Kalbos apie FF7–2 nutilo. Nurimo ir gerbėjų viltys, kurios buvo sužadintos po šito nepagrįsto ažiotažo. Tačiau tylai nebuvo lemta tęstis. Kalbas apie žaidimo antrąją dalį netrukus pakeitė gandai apie FF7 filmą. Gandai ir nieko daugiau — taip kalbėjo daugelis praradusių viltį gerbėjų. Ir tikrai kurį laiką FF7 filmo idėja tebuvo gandas. Bet padėtis kardinaliai pasikeitė 2003 metų rugsėjo 26 dieną, kai Tokijo žaidimų festivalyje *Square–Enix* pristatė filmo projektą ir supažindino su įvairiausiomis detalėmis. Iškilmingai pranešu — *Final Fantasy 7* filmas iš tikrųjų bus. Tai turėjo būti tik trumpas *Visual Works* (kompanijos, kuriančios FMV *Square* kompanijai) video pristatymas, tačiau vėliau *Square* taip pat įsiliejo į darbą. Taigi *Square–Enix* patvirtino, kad filmas iš tiesų pasirodys, ir dabar tai jau faktas. Japonijoje *FF7: Advent Children* išvys dienos šviesą 2004 metų vasarą, o jau vėliau jo sulauksime ir mes. Filmas šiuo metu pačiame kūrybos įkarštyje. Dalis informacijos neatskleista, kitos dalies tiesiog nėra, nes daug kas dar neužbaigta, todėl žinių apie išsvajotąjį filmą nedaug. Tačiau viską, kas tik pasiekiama informacijos šaltiniais, jūs sužinosite skaitydami toliau.

*FF7: Advent Children* truks tarp valandos ir devyniasdešimties minučių. Tai, žinoma, bus animacinis, o ne vaidybinis filmas. Filmą kuria *Square–Enix* kartu su *Visual Works* kompanija. Filme išvysite 20 herojų.

Istorija. Kol kas tikslaus siužeto tiesiog nėra. Yra tik keletas detalių ir dar tai, kas paaiškėja (o iš tikro tik kelia dar daugiau klausimų) peržiūrėjus video įrašus. Filmo veiksmas vyksta prabėgus dvejiems metams po žaidimo įvykių. Pasaulio industrija bei miestai žlugo, nes visa technika tarnavo vien tik siaubingiems Šinros tikslams, kurie vos neprivedė planetos prie mirties. Taigi pasaulyje įsivyravo taika ir ramybė. Tačiau toks pasaulis nebuvo parankus žmonėms. Planetai kardinaliai pasikeitus, žlugus miestams, žmonėms gyventi buvo sunku ir daugelis neišliko. (Prisiminkite, ką sakė Bugenhagenas: „planetoje liks gyventi tik tie, kuriuos norės pasilikti planeta. Gerieji liks, blogieji — išnyks. Idomu, kurie esame mes — žmonės...“). Nors pasaulis nurimo, išlikusius žmones ištiko dar viena nelaimė — daugelis užsikrėtė keistu „Star scar“ sindromu. O Cloud tuo tarpu gyvena vienas. Praradęs visus draugus iš FF7

SQUARE ENIX.
SQUARE ENIX.

jis jaučiasi kaltas dėl visko, kas vyko. Ar vertėjo tuomet gelbėti pasaulį? Galbūt ne... Ar tai buvo teisinga? Geltonplaukis herojus jaučiasi be galo vienišas. Gyvenimas jam atrodo beprasmis. Juk jis didvyris, išgelbėjęs pasaulį, kurio valanda jau praėjo. Dingo ir visi kompanionai, kumštis į kumštį kovoję dėl pasaulio. Kur jie dabar? Tifa, Red XII, Barret, Cid, Cait Sith, Vincent, Yuffie? Kai kurie mirė, kiti tiesiog paliko Cloud. Juk juos jungė noras, troškimas išgelbėti planetą. O dingus misijai liko tuštuma, nutraukusi tai, kas juos visus rišo. Taigi Cloud, jausdamasis be galo vienišas, sėda ant motociklo ir leidžiasi į kelionę. Jam važiuojant pro didžiojo Midgaro miesto griuvėsius herojų netikėtai užklumpa vyrukas ilgais sidabriniais plaukais. Ar tai Sefirotas? Ne, greičiausiai, kad ne. Nors panašumų daug, vyrukas atrodo kur kas jauniau. Ir ginklas ne tas. Bet kaip tik tuomet Cloud mintyse iškyla prisiminimai apie Sefirotą. Kaip visa tai susiję? Negi vėl klonas?

Pranešta, kad žaidime iš viso veiks 20 herojų. Ne visus juos šiandien žinome. Aiškūs herojai yra šie:

**Cloud.** Dėvės juodą kostiumą ir su savimi nešiosis pirmąjį savo ginklą — *Buster* kardą.

**Sephirot.** Gaila, bet jo vaidmuo bus tik epizodinis. Greičiausiai jis egzistuos tik Cloud prisiminimuose. Tiesa, niekada neverta sakyti niekada. Gal kūrėjai vis dėlto persigalvos ir suteiks Sephirot svarbesnį vaidmenį.

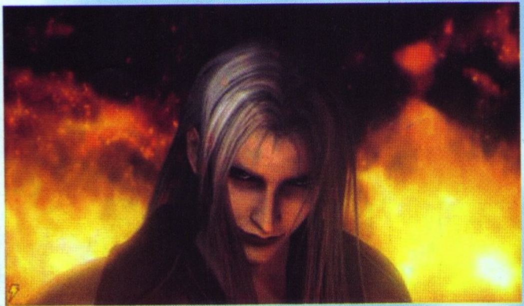
Priešas sidabriniais plaukais. Tai vyrukas, užpuolęs Cloud. Jis taip pat lyderis grupelės, sudarytos iš dar kelių panašios išvaizdos tipų (tik dar labiau kvepia klonavimu...).

**Barret.** O vis dėlto šis tas liko. Dėkui Dievui. Smagu bus išvysti misterį Barretą.

**Vyriškis su apsiaustu** (Vincentas... galbūt). Nors tai ir nėra patvirtina, vis dėlto greičiausiai matysime seną gerą pažįstamą Vincentą. Dar sykį pakilęs iš karsto jis grįžta į FF pasaulį. Gal ne tiek jau ir mažai jų liko?

**Turkai.** Tsengas (amžiną jam atilsį), Elena, Rude, Reno. Negi ir juos visus išvysime? Ir išgirsime tą pirštų spragsėjimų muziką? Būtų malonu.

Herojų bus žymiai daugiau ir jie, tikiu, bus be galo šaunūs. Tačiau kol kas nieko doro apie juos nežinome. Tad dabar siūlau interviu su ponu Tetsuya Nomura. Tai žmogus, atidavęs visas savo galias FF7 žaidimui. Vyriausiasis herojų dizaineris dabar dirba prie filmo. Tad jis apie viską žino daugiausiai.



**Kaip atsirado FF7 tęsinio idėja filmo pavidalu? Kada kilo ši mintis?**

Maždaug prieš metus. *Visual works* pasirinko FF7 kaip temą savo prezentacijai, kurią jie ketino kurti. Mūsų tyrimų ir plėtros departamentas dirbo kartu su jais. Vėliau komandoje pradėjau dirbti ir aš. Tai įvyko po to, kai dirbti mane pakvietė prodiuseris Kitase-san. Šis projektas pasirodys kaip žaidimo tęsinys, nors iš pradžių tai buvo tik video prezentacija.

**Kodėl tuomet Advent Children yra filmas, o ne žaidimas? Kokie pagrindiniai darbo skirtumai tarp žaidimo kūrimo ir filmo gaminimo?**

Žmonės turi suprasti, kad šį projektą pradėjo *Visual works*, o mes į darbą įsiliejome kur kas vėliau. O *Visual works* pati žaidimo sukurti tikrai negalėtų. Vėliau mes dar bandėme pakreipti įvykius ir pamėginti kurti žaidimą, tačiau tai buvo neįmanoma dėl keleto veiksnių. Taigi galiausiai nutarėme laikytis pirminio plano ir kurti video filmą. O pats kūrimo procesas labai smarkiai nesiskiria. Tik darbo grafikas yra labai įtemptas, o finansavimas kur kas kuklesnis nei kuriant žaidimą. Tačiau, nepaisant to, mes privalome išlaikyti aukštą kokybę.

**Ar yra skirtumų tarp filmų, kuriamų pagal žaidimus, ir projektų kaip šis, kuomet filmas kuriamas kaip žaidimo tęsinys?**

Daugiau pastangų dedame į tekstūras. Taip pat į atmosferą. Kuriant žaidimą pagal filmą reikia skirti daug dėmesio lyginant filmo grafiką su žaidimo vaizdu. Tokių apribojimų, limitų kurdami *Advent Children* mes neturime ir tuo labai džiaugiamės.

**Ką apskritai jums reiškia žodžiai Final Fantasy 7?**

Su šiuo žaidimu aš esu labiausiai susijęs ir daugiausiai su juo dirbęs. Tai taip pat mano mėgstamiausias žaidimas. *Final Fantasy 7* kardinaliai pakeitė šios sagos raidą.

**Filme išvysime ir Cloud'a, ir Sefirotą. Kas kėlė daugiausiai nerimo atkuriant šiuos du legendinius herojus ir patalpinant juos į naują video erdvę?**

Tai, ką matėte video anonse, yra rezultatas daugybės tyrimų, kuriuos atlikome. Kadangi nebuvo įmanoma tiesiogiai atkurti veikėjų išvaizdos taip, kaip jie atrodė FF7 žaidime, charakteristikas, padedančias labai lengvai atskirti Cloud'ą ir kitus, teko pamiršti.

**Kas sieja naująji kari sidabriniais plaukais ir Cloud'a?**

Vyrukas yra priešas.

**Ar herojus, matytus reklaminiame video, kūrėte su *motion capture* technologija?**

Taip, jie buvo kuriami su *motion capture* technologija. Tačiau tai naudota tik reklaminiame klipe. Tai nėra tikrojo filmo dalis.

**Ar herojai turės balsus? O gal skaitysime dialogus kaip žaidime? Jeigu balsai bus, tai kokia kalba kalbės herojai? Japonų ar anglų?**

Herojai kalbės. Daugiau atsakyti negaliu.

**Kokia Advent Children tema?**

Kojima, vyriausiasis scenaristas, teigia, kad filmas nebus švelnus. Šilumos, kurios FF7 buvo daug, filme bus mažiau. Kojima sako, kad viskas suksis apie išlikimą.

**Kur tiksliai vyks Advent Children veiksmas? Ar išvysime vieteles iš originalaus FF7 pasaulio?**

Viskas pasakyta Advent Children emblemoje. Tereikia pasitelkti fantazija...

**Ar yra nors menkiausia galimybė, kad po šio projekto išgirsime kalbas ir apie žaidimo kūrimą?**

Aš tikiuosi, iš visos širdies tikiuosi, kad projektas mus privės prie didesnių darbų. Mes pažadinome ilgai miegojusį liūtą. Tikėkimės, kad liūtas greit nenurims

**Paskutinieji japono žodžiai nuteikia optimistiškai. Galbūt bėgant laikui pasirodys ir FF7-2. Tai didele dalimi priklausys nuo to, ar bus populiarus pats filmas. Bet kol kas apsistokime ties dabartimi. Juk tai fantastiška naujiena, pradžiuginusi ne viena širdį. FF7 vėl gyvas. O dabar bėgu. Sužaisiu tą nuostabų žaidimą dar kartą ir pažadu — kitame numeryje papasakosiu visą istoriją. Juk turime viską gerai prisiminti prieš žiūrėdami filmą. Ar ne?**

SQUARE ENIX.

# Square Enix nauji šedevrai

**Džiugina tai, kad pastaruoju metu *Square Enix* vardą gan dažnai tenka matyti naujienų antraštėse ir pranešimuose spaudai. Naujienų ir gandų apie būsimuosius kompanijos žaidimus tikrai netrūksta. Taigi, ir mes perduodame keletą „karštų pranešimų“.**

## TREČIASIS STAR OCEAN

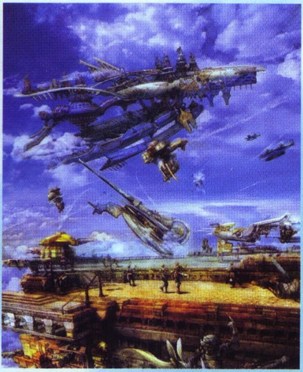
Kompanijos atstovai spaudai oficialiai pranešė, kad praėjusių metų pavasarį Japonijoje išleistas žaidimas į Ameriką ir Europą atkeliaus su daugybe patobulinimų ir iš esmės niekuo nesiskirs nuo šį mėnesį Japonijoje pasirodžiusios *Director's Cut* versijos. Ką gi, belieka tik pasidžiaugti, kad daugelį gerbėjų suerzinusio uždelsimo priežastimi tapo toks kilnus tikslas. Iš tikrųjų *Star Ocean 3: Director's Cut*, palyginus su originalu, siūlo daugybę naujovių. Visų pirma — tai du nauji veikėjai — Mirage Coast ir Adlai Lasbird, du paslaptingi nauji požemiai — *Underwater Garden* (Povandeninis sodas), *Urza Rock Temple* (Urzos akmens šventykla) ir net naujas režimas *Versus mode*. O dar pridėkite tris naujus kostiumus kiekvienam veikėjui, papildomus aksesuarus bei lobius ir sustiprintą monstrų DI — štai tuomet tikrai sutiksite, kad viso to laukti buvo verta. Taigi, vasaros pabaiga tikrai bus karšta visiems *RPG* gerbėjams — rugpjūtį *Star Ocean* prirakins visus prie TV ekranų.

## FRONT MISSION TĘSINYS

Spaudai pranešta, kad super populiaraus mechaninių robotų taktinio RPG žaidimo *Front Mission* tęsinys jau birželio mėnesį bus išverstas į anglų kalbą. Valdyti robotus – gigantus, derinti juos, keisti atsargines dalis ir pirkti naują ginkluotę amerikiečiai galės visai netrukus. Na, o mums, europiečiams, dar teks palaukti oficialios datos paskelbimo.

*Front Mission 4* — tai serijos debiutas PS2 platformoje. Žaidimas prasideda, kai neatpažinta grupė mechų užpuola ir sunaikina E.C. vokiečių bazę. Elsa, nauja samdinė E.C. Durandal kariuomenėje, su savo komanda yra siunčiama į Vokietiją, kad ištirtų ataką. Tada istorija persikelia į Pietų Ameriką ir pasakoja apie Darilą – U.C.S. armijos seržantą, kuris su kompanija siunčiamas į Venesuelą po to, kai valstybės gubernatorius paskelbia nepriklausomybę nuo U.C.S.

## FINAL FANTASY XII



Apie dvyliktąją *Final Fantasy* dalį taip pat kalbėjome ir trumpai ją pristatėme, tačiau kartais paplepėti mėgstantys kūrėjai ( šį kartą meno direktorius Hideo Minaba ir veikėjų dizaineris Akihiko Yoshida ) netikėtai atskleidžia keletą įdomių detalių. Pavyzdžiui, viena iš pagrindinių herojų — Ashe yra modeliuojama pagal prancūzų moters kūno sudėjimą (taip kūrėjams buvo nurodyta), tačiau kūrėjai vis tiek nusprendė pridėti šiek tiek japoniškos stilistikos. Žaidime išvysime ir nemažai intensyvių oro mūšių. Dalmascan armija ir Imperija kovos dėl tarpusavio sienų. Skraidymui ir įvairiems aparatams skirtas išties didelis dėmesys ir vaidmuo, — išvysime netgi karinį laivą, kurio ilgis sieks daugiau nei 300 metrų! Beje, kiti laivai gali būti dar didesni.

Taip pat džiugi žinia yra ta, kad jau išleistas pirmasis *Final Fantasy 12* video „treileris“, kurį galima rasti keliose interneto svetainėse, pavyzdžiui **www.gametrailers.com**.

## FRONT MISSION 1ST, HISTORY

*Square Enix* žada nepamiršti ir *PSone* turėtojų ir jiems išleisti pirmosios klasikinio SNES žaidimo *Front Mission* dalies perdirbinį. Žaidimo grafika nežada būti patobulinta ir išnaudoti PSone galimybių, tad viskas atrodys kaip ir originalioje 16 bitų versijoje. Įdomu tai, kad žaidimas pasiūlys du scenarijus: nežaidusiems originalaus *Front Mission* bus galima peržaisti senąjį siužetą, o jau pažaidę galės mėgautis naujuoju USN siužetu. USN siužetas prasideda tuo, kad pagrindinis veikėjas Kevinas veda savo komandos narius Sandersą ir Metju į nakties misiją lik ginkluotų Mechų saugomos bazės. Pasak *Square Enix* atstovų, USN istorija atsakys į originalaus žaidimo neatskleistas paslaptis. *Front Mission 1st* nuo pirmtako nesiskirs ir mūšių sistema, tiesa yra *Psone* turės supaprastinta kovos režimą, kuriame Wanzeriai galės kautis lauke neperjungdami ekranų kovos metu.

SQUARE ENIX.

## PIRMI DRAGON QUEST VIII VAIZDAI JAPONAMS

*Square Enix* dar praėjusiais metais paskelbė apie naująją, aštuntąją *Dragon Quest* (*Dragon Warrior*) seriją, tačiau iki šiol nelepino žaidėjų smulkesne informacija. Dabar džiugios naujienos sulaukė japonų žaidėjai: diskas su *Dragon Varrior VIII* treileriu ką tik išleistas kartu su *Dragon Quest V PlayStation 2* versija.

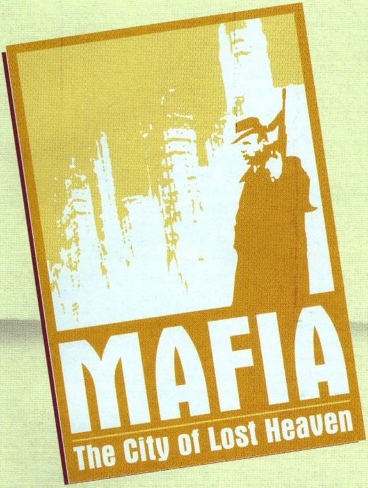
Deja, nėra aišku dėl *Dragon Quest V* pasirodymo už Japonijos ribų ir labai tikėtina, kad jo neišvysime, tačiau reikia tikėtis, kad treileris ar kokia kita vertinga informacija apie naująjį žaidimą mus pasieks.

## KINGDOM HEARTS 2

Naujiena apie 2002-ųjų metų *Disney* ir *Square* šedevro *Kingdom Hearts* tęsinį trumpai šmėstelėjo mūsų žurnale. Nors jokių oficialių pranešimų kompanija dar nepateikė, keletą detalių papasakojo *Square Enix* kūrėjas Tetsuya Nomura. Pavyzdžiui tai, kad peliukui Mikiui tęsinyje vėl teks specialus ir svarbus vaidmuo, o viena svarbiausių žaidimo siužeto idėjų bus klausimas, ar Sorai pavyks išvysti savo draugus — Riku ir Kairi. Pasipildys ir priešų gretos – kovosime ne tik su *Heartless*, bet ir su trečiąja jėga – baltaisiais priešais. O mūšių sistema žaidime turės nemažai pakeitimų, ypač susijusių su magija ir iššaukimais.

*Square Enix* taip pat pranešė Japonijoje išleisianti *Front Mission History PSone* sistemai, į kurią įeis *Front Mission 1 st*, *Front Mission 2* ir *Front Mission 3*. Kompiliacijoje bus ta pati atskirai leidžiama *Front Mission 1* st versija, *Front Mission 2* bus nuportuotas iš SNES, o trečioji dalis rodos neturės jokių pakeitimų nuo originalios *PSone* versijos. *Front Mission*

*History* bus išleistas tik ribotas 20 000 vienetų kiekis ir tikrai nelabai tikėtina, kad jį galėsime išvysti už Japonijos ribų.



Rašau šį laišką, nors iš anksto žinau, kad adresato grafa ant voko bus tuščia. Galbūt,— tai sielos išpažintis, o gal tik nesuprantami svaičiojimai. Galų gale, nesvarbu...

Staigūs ir visiškai netikėti gyvenimo posūkiai priverčia susimąstyti: kodėl taip, o ne kitaip?.. Prašyčiau Dievo malonės, bet aš jau seniai tenai, aukštybėse, prakeiktas ir savo pavardę išvysčiau nebent būsimų tremtinių į pragarą kataloge. Belieka realusis pasaulis...

Šeimos nesukūriau ir, kaip parodė pastarieji įvykiai, tai išėjo į naudą. Netektis visuomet skaudesnė už vienišumą. Kita vertus, meilė už medų saldesnė... Buvo mano dėmesį patraukus vieno kolegos dukrelė, bet laiku sustojau. Nenoriu sau brangaus žmogaus įpinti į intrigas, kuriose pats dalyvauju. Noriu ramaus šeimyninio gyvenimo, kurio jau niekad nebeturėsiu...

Nusivyliau savo būtimi. Gal kitam atrodytų patrauklus toks gyvenimo būdas, lyg veiksmo filme. Bet man — nė velnio. Pats jaučiu, kaip yra trikdoma mano vidinė harmonija, iš kurios dabar liko tik beformiai skutai. Žmogus nepratęs matyti gęstančios gyvybės, o man tai kasdienybė. Virtau žudymo mašina, paklūstančia aukštesnėms instancijoms bei neužduodančia klausimų. Prisipažinsiu, kartais atrodo, jog būtų lengviausia apžioti vamzdį ir nuspausti gaiduką, bet giliai manyje rusenanti kovotojo siela ragina nepasiduoti ir atlaikyti visus išbandymus, kad ir kiek jų būtų...

Daugtaškiai šiame laiške reiškia mano sielos atodūsius...

O prasidėjo viskas nuo eilinės darbo dienos, kuomet dar dirbau taksistu. Rodės, buvo eilinis vakaras, kai netikėtai prie automobilio pribėgo du ginkluoti vyriškiai ir pareiškė, kad aš turįs atsikratyti jų persekiotojų ir nuvežti juodu į „Salieri" restoraną. Blizgantys pistoletai išbaidė abejones ir vakarinį mieguistumą. Spaudžiau iki dugno. Persekiotojai ėmė šaudyti ir taranuoti pavargusį taksi furgonėlį. Tuo metu bijojau ne tik persekiotojų, bet ir šalia sėdinčių keleivių. Paskubomis apsvarstytos galimybės buvo tokios: a) persekiotojai mums peršauna ratą, išstumia iš kelio ar dar kaip nors įvelia į avariją, kur visi baigiame savo gyvenimus; b) keleiviai, susierzinę dėl mažiausios smulkmenos, „nudeda" mane ir sukasi iš situacijos patys; c) abu automobiliai sustoja ir prasideda susišaudymas, kuriame mirštu kaip netyčinė auka arba nereikalingas liudininkas.

Mintis išsklaidė ir „b" punktą priminė piktas vieno iš mano keleivių riaumojimas, kad greičiau pamesčiau „uodegą". Ėmiau laviruoti priešinga eismo juosta ir siaurais kiemeliais. Spaudžiau iš automobilio viską, ką galėjau. Nors persekiotojai buvo geriau motorizuoti, po ilgų manevrų pavyko jiems dingti iš akių.

Sustojom prie minėtojo „Salieri" baro. Paprašė palaukti. Tik tada, kai mano keleiviai pradingo už durų, atsigavau ir supratau, kas ką tik įvyko. Balanso tarp mirties ir gyvenimo išjudinta širdis daužėsi krūtinėje. Ją apraminau cigaretės dūmu. Laukiau. Durys atsivėrė ir laukan išėjo vienas mano buvusių bendrakeleivių. Pakėlė ranką, kad ištrauktų kažką iš po švarko. Tą pačią akimirką į galvą šovė mintis, kad lengviausias būdas mane nutildyti yra paleist kulką kakton. Šaltas prakaitas išmušė kūną, judesiai tapo suvaržyti ir netikslūs. Bandžiau užvesti automobilį, o šis, kaip tyčia, spyriojosi. Vyras artėjo. Jau traukė ranką lauk. Nebežinojau, ką daryti. Pabaiga! Ne, iš vidinės švarko kišenės jis išsitraukė vokelį ir įteikė man, perduodamas padėką nuo pono „Salieri". Staigi permaina — nuo visiško šoko iki totalaus atodūsio — vos neįvarė infarkto. Užsiminė, kad čia galiu bet kada prašyti pagalbos ar net gauti darbą.

Vėliau, kai atidariau vokelį, širdis dar kartą sudrebėjo taip, kad senatvėje ji man tai dar primins. Tokios sumos akyse regėjęs nebuvau! Bet sąžinės balsas liepė neprasidėti su nusikaltėliais, kad ir kokius pinigus šie siūlytų. Laikau jį geriausiu patarėju, todėl paklusau...

...Kol kitą dieną taksi stovėjimo aikštelėje prie manęs nepribėgo pora beisbolo lazdomis ginkluotų nepažįstamųjų. Jie ėmė daužyti automobilį, o po to ir mane patį. Nuo beisbolo lazdos, kuri būtų sutriuškinusi kaukolę, pavyko išsisukti. Dėjau į kojas. Užpuolikai pradėjo šaudyti. Adrenalino ir taip pakako. Bet gyvenimas nenorėjo manęs paleisti iš savo nagų. Žaidė kaip tik norėjo, griovė įsivyravusią mano gyvenime santvarką.

Gerai, kad netoliese buvo „Salieri" restoranas. Suradau jame prieglobstį, o su mano persekiotojais buvo žiauriai susidorota. Nuo šio taško ir prasidėjo mano bendradarbiavimas su nusikaltėliais. Šeima, kurios galva pats ponas Salieri, šiltai mane priėmė ir

pažadėjo rūpintis kaip ir visais kitais savo nariais. Šeima — naudojanti žiaurius metodus priešams ir tėvišką globą draugams. Mafija. Ir aš tapau jos dalimi.

Gyvenimas apsivertė aukštyn kojom. Dabar dirbau juodus darbelius, ginklu skaičiausi su visais, kurie pastojo man ar kažkam iš „Šeimos" kelią. Užduotys buvo labai įvairios: skolų išmušinėjimas, informacijos gavimas, susidorojimas. Nuvykęs atlikti savo darbo, už kurį, beje, gaudavau kalnus pinigų, užkurdavau tokį pragarą, kuriame net pats velnias nenorėtų pabuvoti.

Miestas didelis. Labai didelis. Todėl vaikščiodamas pėsčiomis, galėčiau dirbti nebent ledų pardavėju kuriame nors kvartale. Tam reikalui šeima išlaikė Ralfį — smulkaus sudėjimo ir nedrąsaus būdo mikčių, garaže darantį tikrus stebuklus! Jis mane išmokė nukniaukti automobilius, o kiekvienąkart, kai jį aplankydavau, pravesdavo paskaitą, kaip įveikti naujausių modelių spynas. Taip visas miestas tapo mano žaidimų aikštele. Pribėgęs prie pravažiuojančio automobilio, be vargo ištraukdavau jo vairuotoją lauk ir atėmęs ratus, dumdavau, kur tik vėjas nešdavo. Nepaisiau moralės normų, spjoviau net ir ant policininkų, su kuriais, visgi, iškildavo problemų. Vos pralėkus raudoną šviesą pareigūno akivaizdoje, šis prisikabindavo, reikalaudamas baudos. Su pėsčiais pareigūnais nesiskaitydavau, mygdamas pedalą iki dugno ir pašaipiai pyptelėdamas apstulbusiam policininkui. Dėl ratuotų iškildavo problemų. Jei niekur neskubėdavau, paprasčiausiai sustodavau ir sumokėdavau reikalaujamą baudą, nuo kurios net nepajusdavau piniginės svorio pokyčio. Tačiau blogai nuotaikai esant, nepasiduodavau ir dumdavau pirmyn, už savęs sukviesdamas vos ne pusę miesto tvarkos sergėtojų. Automobilius keisdavau kaip kojines, tad beprotiški pasivažinėjimai buvo kasdienybė. Su pareigūnais galynėtis kelyje iš tikrųjų sudėtinga — šių automobiliai galingi ir manevringi. Atsikračius vieno, neilgai trukus kitas prikimba prie „uodegos". O kartais užtekdavo dingti persekiotojams iš akių ir kuriam laikui įlįsti į kokį apleistą skverą, kol nutraukdavo mano paiešką. Jokiu būdu negalėjau leistis suimamas. Už tiek nusikaltimų, kiek esu pridaręs, atsėdėti neužtektų nė viso gyvenimo. Teisėsauga susidorotų, kaip voras su skruzdėle. Ir tik dėl to, kad mūsų, skruzdelių, yra daug, mes galim drąsiai pažeidinėti voro įstatymus ir nebijoti jo užpuolimo. Pažintys, įtaka, pinigai... Mafija politikos varomoji jėga. O žiaurumas ir nusikaltimai — greičiau gyvenimo būdas ar priemonė tikslams pasiekti.

Ginklai. Jie mano gyvenime suvaidino didelę rolę, galbūt, net pagrindinę... Tik pagalvokim: jei „mafijozai" nebūtų tada pamojavę pistoletu priešais nosį, galbūt, visai nebūčiau tasai, kursai juos išgelbėja nuo persekiotojų. Automatiškai manęs stovėjimo aikštelėje nebūtų užpuolę banditai ir nebūčiau įsipynęs į visą šią veiklą... Kiek daug gali pakeisti vienas vamzdis! Likimo kreivę jisai išlankstė kaip vielą. Ir tik dabar supratau, kad iš tiesų nusiritau žemiau, nei galėjau kada nors įsivaizduoti...

Ir kokių vamzdžių aš nelaikęs savo rankose! Pradedant pistoletais, šautuvais, baigiant kulkosvaidžiu ar paprasčiausia beisbolo lazda (ne vamzdis, bet vertingas dalykėlis — sugebu vienu geru smūgiu ja atjungti žmogų). Pasiekimai... Rašau ir pats savimi bjauriuosi... Gal anksčiau nepastebėdavau savo bjauraus būdo? Gal tik išverstos akys ir kraujo klanas ant drėgno šaligatvio sugeba prabudinti mano sąžinę? Kodėl nesudrebėjo ranka, žudant žmogų? Tai tapo taip kasdieniška! Žvilgsnis, kurio gyvastį užgesina trumpas kulkos kelias nuo mano ištiesto ginklo iki aukos. Vyzdžiai virsta veidrodžiais. Tavo kaltos sielos veidrodžiais. Raumenys — vatos gumulais. Figūrai susmukus, prieš akis turėčiau jausti kažką ypatingo. Kaltę, sielvartą, atgailą... Nė velnio! Švystelti kam nors kulką į pagurklį taip pat paprasta, kaip susitepti sumuštinį. Būdamas padėties valdovu, jautiesi viso pasaulio imperatorium. O juk užtektų atimti ginklą ir visas tas pasitikėjimas išgaruotų lyg prakaito lašas pirtyje.

Keista, bet miestas dabar lyg išmiręs. Šaligatviais šmirinėja vienas – kitas žmogelis, debesys primigę, pakibo virš miesto ir neplaukia savo tikslo link. Kaip nelaimės šešėlis uždengė giedrą dangų. Visgi, dieviški gamtos peizažai glosto širdį. Atviros vietovės stulbina savo išmatavimais. Automobiliai vaidina svarbią rolę. Be jų — nėr gyvenimo. Tokius atstumus įveikti pėsčiomis — tiesiog neįmanoma. Didžiausias miestas gali pasigirti išvaizdžia aplinka. Pastatai vienas už kitą labiau traukia akį. Ir teko juos ne tik iš vidaus niokoti užduočių metu, bet ir susišaudymuose ant stogų dalyvauti. Pavargau nuo tokio gyvenimo būdo. Mėgstu kartais pavogti kokį paprastą taksi automobilį, kuriuo veždavau klientus iki tos lemtingos dienos, ir išvažiuoti į užmiestį, lėtai riedėti kalnų keliukais, nuo kurių atsiveria nuostabūs gamtos peizažai. Arba įsėsti į tramvajų ir nerūpestingai žiūrėti pro langą į prabėgančias gatves...

Kodėl gimė šis laiškas? Matyt, dėl Salierio įsakymo nužudyti man brangų žmogų. Nors iš pradžių jaučiausi pasaulio valdovas su ginklu rankose ir ištikimais bendražygiais užnugary, dabar viskas irsta ir kaip smėlis košiasi pro pirštus. Rodės, tvirtas gyvenimo pagrindas, dabar svyruoja ir bet kurią akimirką ruošiasi nusviesti mane į bedugnę. Nebenoriu tokio gyvenimo... Nusibodo kraujas, žiaurumas. Vidinis AŠ nori padaryti gerą darbą. Deja, neesu užtikrintas, kad bent vieną tokį padarysiu iki gyvenimo galo... Juk aš žudikas... Pats laikas yra žudikas... O ši išpažintis — tikriausiai priešmirtinis laiškas...

**Tomis Andželo**

Kūrėjas: Illusion Softworks | Leidėjas: Take 2 Interactive | Data: 2004-01-30 | Žanras: Mafia

Žygis

# MAFIA

**TURIME JAU NE VIENĄ ŽAIDIMĄ, KURIO ŽANRUI PRADĄ DAVĖ ĮŽYMIOJI *GTA* SERIJA. TURIME NET IR *GTA: LONDON*, KURIAME VEIKSMAS VYKSTA PRIEŠ KELIS DEŠIMTMEČIUS. TAČIAU DAR NĖ KARTO NEESAME NUSIKĖLĘ Į 1930–UOSIUS, Į DIDELĮ, TIESIOG MILŽINIŠKĄ TRIMATĮ MIESTĄ, PO KURĮ IŠSIRAIZGIUSI JAUDINANTI GANGSTERIŠKA ISTORIJA, KURIAI TIESIOG NĖRA PRIEKAIŠTŲ. PATRAUKLŪS, SPALVINGI VEIKĖJAI SPINDULIUOJA SAVO CHARAKTERIAIS. ISTORIJA PRIBLOŠKIA ĮVAIRIAPUSIŠKUMU, NETIKĖTAIS POSŪKIAIS BEI VEIKSMO VIETOMIS, KOKIOSE DAR NEESAME BUVĘ. IR VISOS JOS TAIP PUIKIAI PAVAIZDUOTOS SUKURIAMA NEPAPRASTA ATMOSFERA, BŪDINGA TIK ŠIAM ŽAIDIMUI.**

Video intarpai išsiskiria retai kur aptinkamu tokio lygio kinematografiškumu. Filmukų matysite daug. Vieni ilgesni, kiti trumpesni, tačiau bet kokiu atveju jausitės lyg žaisdami kino filmą. Daug kūrėjų jau bandė tai padaryti, tačiau „Mafijai" tai padaryti pavyko bene geriausiai. Tvirtai auksinį apdovanojimą galima skirti už rūkymo scenas. Gangsteriai traukia cigaretes vieną po kitos, todėl ir žaidime neapsieita be šio žalingo įpročio. Neskaičiavau surūkytų cigarečių, bet bent pusė pakelio per žaidimą tikrai bus sutraukta jūsų akyse :-) Ir kaip tiksliai tai atvaizduota... Smulkmena, bet taip įspūdingai atrodo...

Jeigu jau kreipsime dėmesį į smulkmenas, miestas sukurtas nuostabiai: devynios galybės skirtingų pastatų ir turtingas kraštovaizdis. Centras, kinų kvartalas ir pramonės rajonas nieko nenustebins. Bet didžiausias priemiestis su greitkeliais, kaimo keliukais ir miško takeliais! To neesame matę, o nepažaidę ir mastelio neįsivaizduosim. Visas miestas su daugybe įvairių rajonų išsidėstęs trijose salose, kurias jungia trys tiltai, o gamta turtingas priemiestis yra apsuptas dangų remiančiais kalnynais ir nesibaigiančiais miškais. Paėmus viską kartu, gauname pilnavertišką miestą, kuriam išoriškai NIEKO netrūksta. Didelis miestas — mažas žmogus. Pamėginę pėsčiomis pasivaikščioti, suprasite miesto didybę, kuriame teesate lyg skruzdėlė Palangos pajūry. Deja, kūrėjai nesugalvojo, kaip visą tą grožį teisingai išnaudoti. Darbo įdėta daug ir tai puikiai matosi, tačiau misijų metu didžiąją dalį visų grožybių tik pravažiuojam pro šalį, o kai ko išvis liekame net akyse neregėję. Juk yra tiek daug gražių kampelių! Reikėjo daugiau dėmesio skirti tyrinėjimui. Galbūt, net atskirą tyrinėjimo režimą sukurti. Geras pavyzdys — Vice city slapti paketai bei papildomos misijos. Jų dėka įsiminėme miestą, lyg jis būtų mūsų gimtinė. Kas paskyrė laiko šioms, su pagrindine siužeto linija nesusijusioms užduotims, įpusėjus žaidimui jau galėjo pasiekti norimą vietą, išjungęs radarą ir nežvilgčiodamas į žemėlapį. Toks žaidėjo prijaukinimas prie, iš pirmo žvilgsnio, milžiniško ir svetimo miesto, prideda nepaprastai daug taškų prie galutinio įvertinimo, nes net ir baigę žaidimą, prisiminsite išvažinėtas gatves, retkarčiais paleisite žaidimą dar ir dar, kad numalšintumėte tą nostalgišką troškulį.

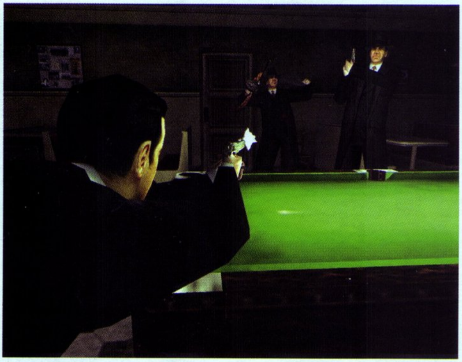
Dabar tikriausiai atėjo metas paskelbti blogas naujienas ir atskleisti visas perkėlimo metu iškilusias problemas. Taip, taip... Max Payne 2 sindromas... Nepakartojamas žaidimas sudarkomas, keliant jį iš personalinio kompiuterio į konsoles. Galime bent piktdžiugiškai šyptelėti, jog Xbox'as sulaukė ne ką geresnės versijos nei Playstation 2. Tačiau būkime draugiški, kaip sakė vienas toks Tarybų laikų animacijos personažas. Piktinkimės kūrėjų aplaidumu ir nesugebėjimu prisėsti ir padaryti GERAI tai, ką pradėjo, — išnaudoti konsolių galimybes.

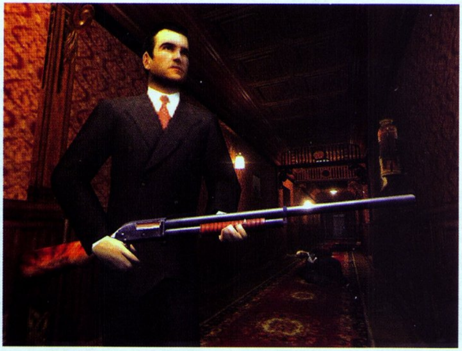
Pradėkime nuo valdymo. Automobilius valdyti vis dar malonu. Kiekvienas valdomas skirtingai ir, pasak kūrėjų, yra vos ne po šimtą skirtingų valdymo parametrų kiekvienam automobiliui, garantuojančių, jog vairavimo

realumo pojūtis bus kiek tik įmanoma identiškas mašinų modeliams tikrovėje. Vienintelė problema, kuria negalėjo džiaugtis nei AK vartotojai, nei mes, nors mums, priešingai nei „klaviatūrnikams" šią galimybę suteikia valdymo pultelis — greičio reguliavimas mygtuko paspaudimo stiprumu. Vos prilietę mygtuką, nepajudėsime iš vietos, o kiek švelniau jį spustelėję, prasuksime galinius ratus ir rausime priekin. Norint išlaikyti pastovų greitį, teks periodiškai maigyti akseleratoriaus mygtuką, kas labai erzina, žinant Dualshock 2 pultelio galimybes. Tiesa, kad valdymo netikslumo dėka nenusižengtumėme įstatymams, yra tokia patogi funkcija, kaip Greičio Ribotojas. Jį įsijungę, nevažiuosite greičiau nei leidžia įstatymas, nors ir kiek spausite akseleratorių. Patogus dalykėlis, tik neužmirškite jo išsijungti gaudynių arba lenktynių su laiku metu.

Priekabiau vertinti galima veikėjo valdymą. Kameros rakursas parinktas labai tinkamoje vietoje. Ši kabo tiesiai veikėjui už nugaros ir matome jį iki pusės. Užtat ypač gražiai ir tikroviškai atrodo aplinka, palyginus su vaizdu, kuris atsiveria, važiuojant automobiliu. O valdymas perkeltas tiesiai nuo AK į pultelį. Standartinė „portų" schema — dešiniuoju analogu taikomės, kairiuoju bėgiojam tiesiai bei įstrižai, R1 naudojame ginklams iššauti. Labiausiai koją pakiša nejautrus valdymas. Vos palenkę svirtį, taikinio nepajudinsime nė kiek. O stipriau pakreipę — pajudinsime per daug. Taip labai sunku taikliai nusitaikyti į priešą, kas susišaudymų metu beprotiškai erzina. Matosi alternatyvos požymiai. Žinoma, nė velnio nepavykę.

Galinės mentės mygtukų spustelėjimu turėtumėm nukreipti ugnį į dešinėje arba kairėje stovintį priešą, tačiau funkcija veikia, tik tada, kai priešas stovi atviroje erdvėje, už nieko nepasislėpęs. Tuo tarpu praktiškai visi susišaudymai vyksta susiradus slėptuvę ir iš jos apsikeitinėjant šūviais su savo vieteles suradusiais priešais. O šaudant atviroje vietoje, ši funkcija neprirakina taikinio prie priešo, bet nukreipia į jį. Anas, žinoma, trauksis nuo jo pusėn atkišto vamzdžio ir mūsų šūviai skries pro šalį. Taigi, pagal idėją turėtume spausti mygtuką dar ir dar, tuo pačiu spaudinėdami šūvio mygtukus ir dar išsisukinėti nuo jo paties atakų. Trumpiau tariant —





neįmanoma. Bet žaidimas taip ir surėdytas, kad apsieitume be šios funkcijos. Tam reikalui kūrėjai atėmė šiek tiek proto ir reakcijos iš priešų. Pakankamai, kad spėtumėm sukiodami nykščius nusitaikyti ten, kur norime.

Pati kovos sistema neturi nieko ypatingo, ko nebūtumėm matę ar bent jau neaptiktume kas antrame žaidime. Trūksta ko nors originalaus, a la prigludimas prie sienos ar „aklas šaudymas" Getaway žaidime. Visgi, žavi aplinkos, parinktos misijoms pėsčiomis. Didelis detalumas ir dar didesnis tikroviškumas. Neskaitant grafikos problemų, visas Mafia pasaulis sukurtas nepriekaištingai.

Kad ir kaip būtų, labiausiai perkėlimo metu nukentėjo grafika. Tiesa, ypač didele rezoliucija Playstation 2 negali pasigirti, tačiau vietomis kvadratėliai absurdiškai dideli, ko nebesitikime net iš šios kartos konsolių. Be jokių abejonių, žaidimas bent perpus būtų gražesnis, jei jį kurtų specialiai šiai sistemai. Tiek jau to, nelyginsim ir nesielvartausim dėl to, ką praradome, tačiau vis tiek į klaidas dėmesio neįmanoma neatkreipti. Pastarųjų žaidime netrūksta. Nors veikėjų burnų judesiai sutampa su jų tariamais žodžiais, kartais kūno judesiai kažkokiu būdu išsimuša iš vėžių ir ima trūkčioti. Jei neteisingu kampu lipsite į automobilį, veikėjas gali atsisėsti ant oro ir staiga atsidurti viduje. Pastatę automobilį kelkraštyje, vairuotojai visąlaik išlipa pro kaires dureles, kurios yra važiuojamosios kelio dalies pusėje. Tuo tarpu kiti automobiliai važiuoja lyg ir nematoma tiese kelyje, kuri iš tiesų susikerta su tuo tašku, kuriame atsiranda išlipęs vairuotojas. Rezultatas toks, kad kiekvieną išlipusį vairuotoją nutrenkia pro šalį važiuojantys automobiliai. Jau nekalbu apie tokias vizualines problemas, kaip veikėjų įlindimas į sienas. Bet čia menkniekis, palyginus su patį žaidimo procesą gadinančiais netikslumais: pasitikę priešą ugnimi, niekada neesame įsitikinę, ar šūviai pasieks tikslą. Kartais šaudant tiesiai į krūtinę, kulkos lekia kiaurai, o tuomet mus pasitinka švino lietus ir staiga patiriame pralaimėjimą, nes gyvybių duodama nedaug. Žaidimas visiškai nesuderintas greitoms kovoms, kurių bet kuriuo atveju neišvengsite. Užkluptas netikėtai, sunkiai išsisuksite iš situacijos, nes jūs neįsitikinęs dėl kelio, kuriuo pasuks kulka, o priešas — atvirkščiai.

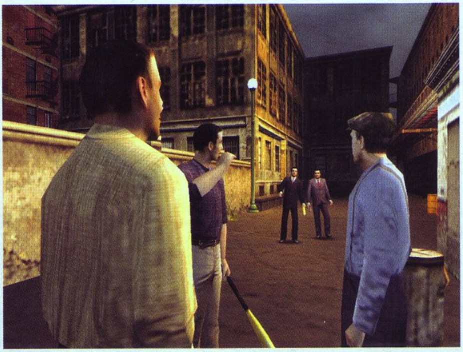
Kovos metu kūrėjai bandė „užkabinti" idėją, kad visos žmogaus kūno vietos yra pažeidžiamos. Tai yra, matydami bent mažą kampelį kūno, išsikišusį iš už sienos, galite į jį šauti ir daugiau–mažiau sužeisti priešą. Kartais tai suveikia, o kartais — ne. Pažaidus ilgiau, susidaro įspūdis, kad mes matome vieną, o visai kas kita yra kažkokiam nematomame pasaulyje, kur galioja savos taisyklės ir įstatymai.

Dabar reikėtų ir švelnesnių žodžių pasakyti, kurių, be abejonių, nusipelnė muzika. Senoviška, gyva ir puikiai atspindinti seno gangsterių filmo atmosferą. Su malonumu nusipirkčiau tokio stiliaus garso takelį, tačiau, deja, kiek teko įsiklausyt (dėl nežmoniškai įtraukiančio veiksmo galėjau ir praklausyt), pilnų dainų tiesiog nėra. Viskas sudėta iš nuotaiką atitinkančių ir daugelį kartų ją pagyvinančių įrašų be žodžių, kurie groja tiek važiuojant automobiliu, tiek einant pėsčiomis, tiek vykdant misijas. Kartais muzika skoningai išjungiama, bet to net nepajuntame, nes žaidimas labai turtingas savo aplinkos garsais: gatvės triukšmu, žmonių tarpusavio pokalbiais ir pan. Viskas išbaigta ir sudaro atitinkamą įspūdį apie patį žaidimą.

Varikliukas sukurtas galingas. Retam žaidime atkuriami tokie beribiai toliai, kuriuos iš tiesų galime pasiekti. Išvis judėjimui laisvė visiškai nevaržoma, tik kad tuose nuostabiuose plotuose nėra ką veikt. Automobilių modeliai sukurti kruopščiai, tik avarijų metu lankstosi labai neįspūdingai. Tad avarijų verčiau nedarykite :-) Iš viso turėsite galimybę išbandyti apie 60 autentiškų modelių + kelis šių laikų automobilius, kuriuos teks atrakinti. Apie valdymo subtilybes jau užsiminiau ankščiau, o dabar dar pridursiu, kad važiuojant, galima pačiam šaudyti pro šoninį langą ir ši galimybė gan gerai įgyvendinta.

Tęsiant šneką apie grafiką, ji, rodos, visai nebloga, kol neateina naktis. Pagrindinį vaidmenį turėtų suvaidinti šešėliai ir apšvietimo magija. Deja. Net automobilio žibintai nemeta šviesos ruožo ant kelio, retas elektros stulpas apšviečia gatvę ir dėl to visas miestas paskęsta tamsoje, ko dėka, neužtraukę visų užuolaidų ir neužtamsinę kitų šviesos šaltinių namuose, padoriai nematysite nei kelio, nei aplinkos. Gerai, kad naktį mažai užduočių, nes vairavimui ji visai netinka.

Veikėjų veidai žaidimo bei filmukų metu atrodo nepakartojamai, bene geriausiai iš visų žaidimų. Tik ledinis žvilgsnis kiek pablogina



įspūdį, tačiau veido oda ir jos plastika tiesiog stebina.

Žaidime padaryta taktinė klaida — kūrėjai į gatves paleido vaikščioti gan tikroviškus žmones, tačiau jų ten vienetai. Labai keista piko valandomis važiuoti judriausiomis senamiesčio gatvėmis ir matyti tik pavienius žmones, slankiojančius šaligatviais. Žmonės sukurti puikiai ir kartais sąveikauja su aplinka — atsisėda ant suoliuko ir pan.

Sukritikuosiu išsaugojimo sistemą. Rodos, viskas paprasta. Išsaugojimo mechanizmas — automatinis. Kitaip ir negalima pasirinkti. Bet jau geriau pavargti, suspaudžiant kelis mygtukus, nei aklai paklusti diktatoriui „autoseivui". Kiekvienoje svarbesnėje misijos vietoje progresas bus išsaugotas. Tačiau vietomis tarpai per dideli ir labai nusiviliame, kai reikia pradėti nuo seniai įveiktos vietos. Labiausiai erzina krovimosi laikas. Prieš kiekvieną lygį „Loading" ekraną teks stebėti vos ne po minutę. Be to, kertant tiltus taip pat reiks iškęsti pasikrovimus. Apskritai, sugretinus Vice city ir Mafia, juntamas žymiai tvirtesnis Vice city pagrindas. Mafia, matyt, bandyta padaryti tikroviškesnę, didesnio masto ir dar geresnės grafikos. Deja, varikliukas nuo pernelyg didelių užmojų ėmė šlubuoti...

Pabaigę žaidimą, nebūsite užmiršti. Jūsų lauks nauji režimai, beje, išties originalūs ir gerokai praplečiantys žaidimo trukmę. Vienas jų yra žiedinių lenktynių režimas, kurio nebuvo AK versijoje — bene vienintelis privalumas, kuriuo galima pasigirti prieš „klaviatūros–pelės" žaidėjus šiame žaidime.

Apibendrinus, žaidimo istorija ir dizainas su kaupu kompensuoja visas klaidas ar netikslumus. Turėdami šiek tiek kantrybės ir sugebėdami primerkt akį kur reikia, „išspausite" iš žaidimo begalinį malonumą.

| | |
|---|---|
| SIUŽETAS | 90 |
| GARSAS | 94 |
| MUZIKA | 90 |
| GRAFIKA | 66 |
| VALDYMAS | 82 |

**IŠVADA**

Taigi, bandykime „pro pirštus" pažvelgti į dažnokas klaidas, krovimosi metu prie kompiuterio atsineškime maisto ar gėrimų papildymą ir įsitraukim į pasakišką siužetą, pajuskime miesto didybę, malonumą riedėti senoviškais automobiliais...

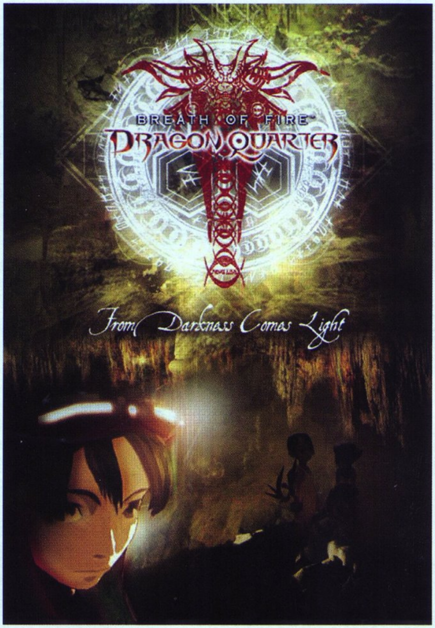
**SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS 86**



# Breath Of Fire V

**DRAGON QUARTER**

**Kūrėjas:** Capcom | **Leidėjas:** Capcom | **Data:** 2003-11-28 | **Žanras:** RPG

**Breath of Fire frančizė, sukurta kompanijos Capcom, niekada nebuvo tokia garsi kaip Final Fantasy, tačiau jos fone tikrai nepasiklydo. Taip jau išėjo, kad Street Fighter kūrėjų gaminys turi keletą išskirtinių, tik jam būdingų bruožų, kurie keliaudavo iš vienos žaidimo dalies į kitą be pakeitimų. Tai ir yra tie arkliukai, dėl ko žaidimas toks mėgstamas fanų.**

Alex

Visų pirma minėtini pagrindiniai herojai, kurie neišsiskiria jau nuo 16 bitų SNES laikų. Tai Ryu — mėlynų plaukų vaikinukas, turintis sugebėjimų transformuotis į visokiausius drakonus, ir Nina — žavi mergina iš sparnuotų žmonių rasės, burtininkė ir princesė. Visuose serijos žaidimuose praeities palikimas, prieš kurį ir kovoja mūsų herojai, vienaip ar kitaip kelia grėsmę šviesiai ateičiai. Visi serijos žaidimai išsiskiria ryškiu pasakišku pasauliu, kuriame gyvena stebuklingos būtybės, žuvininkystė, fėjomis, kuriomis reikia rūpintis... Bet laikai keičiasi. Pakeitę platformą iš pirmos PlayStation į antrąją, Capcom nusprendė padaryti pakeitimų ir nusistovėjusiose tradicijose, o tai jiems daugiau negu pavyko.

## Trūksta oro...

Žaidimas dabar vyksta ne fantasy pasaulyje, kaip būdavo anksčiau, o postapokaliptinėje ateityje, kai tie

laimingieji, kuriems pavyko išgyventi, buvo priversti nusileisti giliai po žeme, į vadinamus shelter — gamtinių uolų, pritaikytų gyventi žmonėms, kompleksus. Kiekvienas to požeminio pasaulio pilietis yra vertinamas pagal ypatingą gabumų ir jų augimo potencialo sistemą. Kuo didesnis tavo reitingas — tuo aukštesnę vietą visuomenėje užimi ir tuo aukščiau gyveni. O ten ir tyresnis oras, kuris gyvybiškai visiems svarbus. Šiuo pagrindu žaidimo pasaulyje ir yra sukurta griežta rangų sistema: žemiausiai gyvena žemo lygio žmonės (ir gyvuliai), atliekantys juodą darbą, aukščiau — aukštesniojo rango piliečiai, besimėgaujantys gyvenimo malonumais. O pačiame viršuje gyvena išrinktieji — vadinamieji Regentai, prilygstantys dievams. Dėl nuolatinės deguonies stokos mokslininkai sukūrė jo valymo filtrą, kurį iš laboratorijų į Viršutinį miestą teko gabenti dviem jauniems reindžeriams (organizacija, apsauganti gyventojus nuo monstrų, kurių labai daug veisiasi anglies kasyklose). Vienas iš reindžerių ir yra mūsų senas pažįstamas Ryu. Jo reitingas toks žemas, kad patekti į Viršutinį miestą jam taip pat sunku, kaip išmokti skraidyti. Ir kaip dažniausiai atsitinka tokiais atvejais, traukinys, gabenantis filtrą, užpuolamas sukilėlių iš Trinity grupuotės. Po žiauraus susišaudymo Ryu kartu su savo kroviniu krenta į bedugnę... Žinoma, žmonės po tokių kritimų neišgyvena, bet mūsų herojui pasiseka. Atsibudęs jis aptinka sudaužytą konteinerį, o po kurio laiko ir dvi merginas: vieną su raudonais sparnais, vardu Nina:), ir tą pačią, kuri užpuolė jo saugomą traukinį, vardu Lin. Purvinas požeminis oras trukdo Ninai normaliai kvėpuoti, todėl Ryu nusprendžia padėti jai pakilti į paviršių — ten, kur seniai niekas nebuvo jau daugelį metų. Štai taip prasideda mūsų herojų kelionė į nežinomybę... Pasakoti visą siužetą — reikalas, patikėkite, negarbingas, galima tik pažymėti jo esminius bruožus, tai aš ir padariau. Galiu ir įvertinti — siužetas be galo įdomus ir nepakartojamas. Herojų trijulės laukia tokie išbandymai, palyginus su kuriais Cloud'o iš FF7 nuotykiai pasirodys tik smagi vaikiška kelionė.

## Trūksta pinigų...

O dabar pakalbėkime apie „geimplėjaus" procesą, kuris tapo daug sudėtingesnis palyginus su ankstesnėmis dalimis. Pagal savo kovas Breath of Fire V: Dragon Quarter (toliau BoF) primena kitą žinomą RPG Xenogears ir naudoja tą pačią gabumų taškų sistemą, kuri diktuoja kiekvieną jūsų žingsnį. AP (ability point) reikės viskam: ir judėjimui mūšio lauke, ir atakoms. Todėl protingas jų išnaudojimas yra svarbi mūšio strategijos dalis. Galimi trys skirtingi atakos būdai, nusakomi X, rutuliuko ir kvadrato mygtukais: kiekvienas atitinkamai naudoja 10, 20, ir 30 taškų. Šių mygtukų skirtingos kombinacijos leis ne tik efektyviai eliminuoti priešus, bet ir išmokti naujų savybių bei atakų. Iš pradžių sistema man pasirodė kiek komplikuota, bet po valandos intensyvių kovų ir bandymų pripratau:)

Didžioji manevrų mūšio lauke dalis susiveda į tai, kad kol Ryu kovoja su monstrais, mergiotės, pasislėpusios už jo nugaros, apdoroja visus šoviniais (Lin) ir burtais (Nina). Kontaktinei dvikovai jos kažkaip nepritaikytos. Sunkiais atvejais Ryu kovoja vienas, kol Nina ir Lin neša kudašių nuo įsiaudrinusių padarų. Kaip jau supratote, Ryu yra pagrindinė smogiamoji jėga, Nina atsakinga už pinklių rengimą ir magiją, o Lin — šaunamųjų ginklų specialistė, mėgstanti naudoti atakas, keičiančias priešų statusą (apnuodijimas, suakmenėjimas ir t. t.).

Kiekvienas priešas, kurį galima užpulti, dabar yra matomas ekrane, ir atsitiktinių encounter'ių žaidime nėra. Pagirtina naujovė, nes dabar galite nepastebėtas prasibrauti už monstro nugaros ir jį užpulti! Jei tai pavyks, prasidėjusiame mūšyje turėsite pirmo smūgio galimybę. Dar daugiau, dabar į monstrus galima mėtyti pinkles ir sukelti jų gretose sąmyšį; mesti gabaliuką mėsos ir atitraukti jų dėmesį; mesti gabaliuką dinamito ir išsprogdinti visus velniop :) Tačiau ne visi aprašyti būdai tinka kiekvienam monstrui, ir žinojimas, kokį padarą kokia dovana „pavaišinti" yra tikrasis sėkmės raktas.

Labai malonus dalykas visiems Chrono Trigger/Cross, Parasite Eve 1&2 gerbėjams yra pakartotino žaidimo galimybė, kurioje (dėmesio!) atidaromi nauji „kvestai", aksesuarai, ginklai, ir net vietovės. Visa tai apsprendžia D-Rank, kuris skaičiuojamas pagal daugelį kriterijų: kiek lobių dėžių atidarėte, per kiek laiko perėjote žaidimą, kiek kartų išsisaugojote ir t.t. Po kiekvieno pakartotino praėjimo šis skaitliukas augs, keldamas bendrą žaidimo sudėtingumo lygį.

Kalbant apie „geimplėjaus" trūkumus negalima nepaminėti labai trumpo (tik 10 valandų kartu su filmukais) žaidimo praėjimo laiko. Taigi gauname lazdą dviem galais: iš vienos pusės smagu pakelti sau rangą ir kiekvieną kartą atrakinti naujų dalykų, o iš kitos — gaila, kad visa tai taip greitai pasibaigia. Herojų jūsų komandoje per visą žaidimą liks tiek, kiek buvo iš pradžių, t. y. trys. Sutikite, mažoka. Monstrai po nužudymo neregeneruojasi, taigi bėgioti tais pačiais koridoriais neapsimoka — jie bus jau tušti:). Štai kodėl kažkaip ypatingai pakelti herojų lygio nepavyks. Todėl kovoti su bosais teks tame lygyje, kurį ir numatė Capcom kūrėjai. Štai kur žaidimas tampa be galo sunkus, nes tai visų pirma jūsų nervų ir taktinių sugebėjimų išbandymas. O dar pridėkite smarkiai ribotą išsaugojimų galimybę (išsaugoti žaidimą galite tik tuo atveju, jei

turite atitinkamą monetą), nuolatinę pinigų ir patirties stoką, ir štai tuomet suprasite, koks sudėtingas yra šis žaidimas. Tiesą pasakius, jau neprisimenu, kada ir kokiame RPG neturėjau pinigų ne tik naujam kardui, bet net keletui gydymo gėrimų nupirkti! Tačiau nepaisant šių sunkumų, esu įsitikinęs, kad tikri RPG fanai džiaugsis galimybe išnaudoti visus savo gabumus tam, kad išgyventų BoF pasaulyje.

## Cell Shaded Anime rulez!

Žaidimo švelni anime stiliaus naudojant cell shading technologiją (Wild Arms 3, Automodelista) sukurta grafika nuo pat pirmųjų minučių džiugina akį. BoF realiai parodo, ko vertas PlayStation2 procesorius, kai kalbama apie stulbinamus specialiuosius ir apšvietimo efektus. Palyginus su ankstesnėmis žaidimo dalimis, kardinaliai perdarytas veikėjų dizainas: dabar vietoj raumeningų kovotojų matome grakščius, lieknus jaunuolius, kurių galūnės primena degtukus... :) Gera judesių animacija ir veidų mimika, grūdėti ir smėlėti grafiniai filtrai (primenantys panaudotus Silent Hill 2 ir 3 žaidimuose) leidžia daryti animacijos intarpus paties žaidimo variklliuko pagrindu, todėl BoF režisūra — tarsi gero filmo. Beveik kiekviena pasaulio vietovė yra unikali ir nepakartojama, lygių dizainas stulbina: milžiniški industriniai kompleksai, gamtinės uolos, laboratorijos, griuvėsiai, miestai — visa tai sukurta su meile ir dėmesiu detalėms. Vienintelio papeikimo gali sulaukti kameros darbas, kuris nėra toks idealus, kaip norėtųsi. Automatinė kamera dažnai užstringa tarp objektų arba sienų, priversdama sukioti ją rankutėmis. O tuomet jos reakcijos į mygtukų paspaudimus laikas yra kiek ilgokas.

## Best from the rest

Viena iš stipriausių BoF pusių, be jokios abejonės, yra muzika. Sukompiliuota garsių japonų kompozitorių Hitoshi Sakamoto ir Yasunori Mitsuda, ji išsiskiria iš daugelio analogiškų projektų. Jei neteko girdėti šių pavardžių, pasakysiu, kad Sakamoto yra atsakingas už Final Fantasy Tactics ir Vagrant Story muzikinius takelius, o Mitsuda plačiai žinomas kaip Chrono Trigger, Xenogears ir Shadow Hearts muzikos autorius. Epinė muzika nuostabiai dera prie vietovių, o dainų labai daug tokiam trumpam žaidimui. Naujoviškai skambantys pianino ir būgnų garsai keičia savo motyvus su kiekviena nauja vieta ir sukuria nepakartojamą šviežumo jausmą. Bendrą įspūdį kiek gadina tai, kad „cut scenose" veikėjai neįgarsinti, o garso efektai gan vidutiniški. Be to, nėra jokio aukšto lygio surround garso palaikymo, o tai reiškia, kad visos 5 jūsų namų kino sistemos kolonėlės gros stereo režimu:)

## Tiesiog kokybė...

Palyginus su ankstesniais serijos žaidimais, penktąjį „Ugnies dvelkimą" žaisti yra neįprasta, sunku, tačiau be galo įdomu. Dragon Quarter — retas serijos perkėlimo ne tik į naują platformą, bet ir kokybiškai naują lygį pavyzdys. Savitas žaidimo stilius, nuostabus garso takelis, interaktyvi kovų sistema bei gerai nušlifuota grafika padaro savo. Žinoma, atsiras tokių, kuriems BoF pasirodys per trumpas, tačiau pakartotino perėjimo su daugeliu papildomų bonusų galimybė kompensuoja šį nepatogumą. O kai kuriuos, labai užimtus ir neturinčius daug laiko, kaip tik sužavės galimybė pereiti RPG per 9–10 valandų. Taigi, jei jums patinka kokybiški RPG, negąsdina aukštas sudėtingumo lygis ir rimtas siužetas — šis žaidimas skirtas jums.

**ĮDOMUMAS 90**
*Rimtas, įdomus, vertas kokybiškos JRPG.*

**GARSAS 75**
*Vidutinio lygio garso efektai ir jokio aktorių įgarsinimo.*

**MUZIKA 99**
*Dviejų įžymiausių kompozitorių sukurtas takelis nuostabiai dera prie žaidimo atmosferos.*

**GRAFIKA 97**
*Pagal cell shading technologiją sukurtos detalizuotos vietovės nieko nepaliks abejingo.*

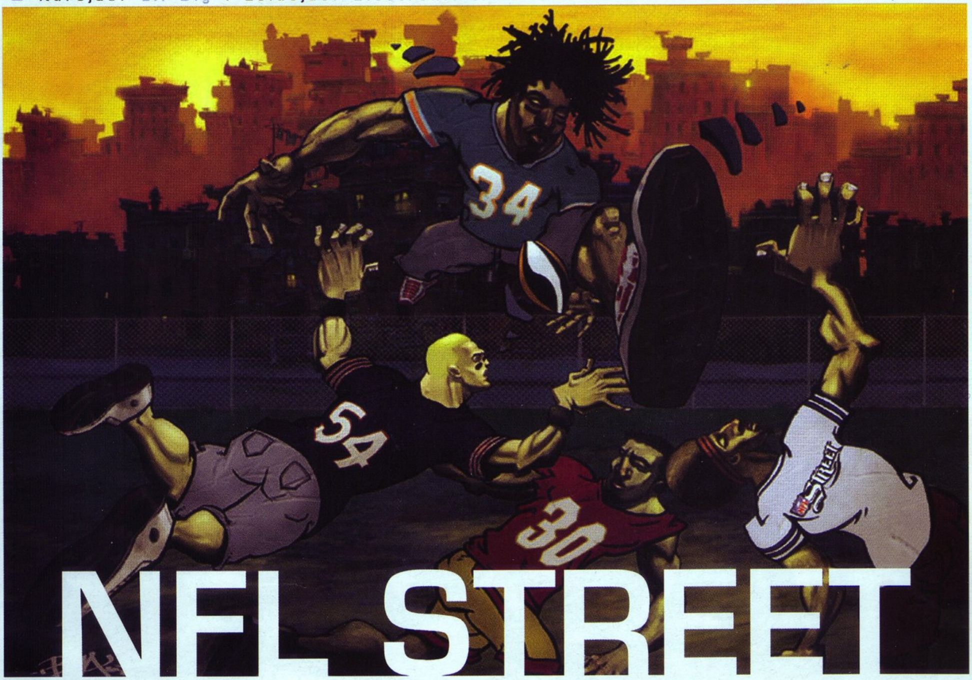
**VALDYMAS 82**
*Reikia laiko pripratsti, esama kameros problemų.*

**IŠVADA**
*Vienas iš nedaugelio RPG, suteikiantis galimybę ir net skatinantis pereiti visą žaidimą dar kartą — nes jis toks trumpas!*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
**SUDĖTINGAS**

**VA REITINGAS 89**

■ **Kūrėjas:** EA Big | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-01-30 | **Žanras:** Sportas

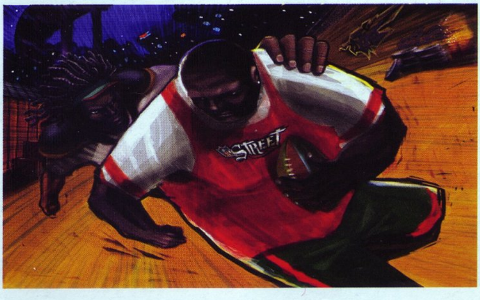


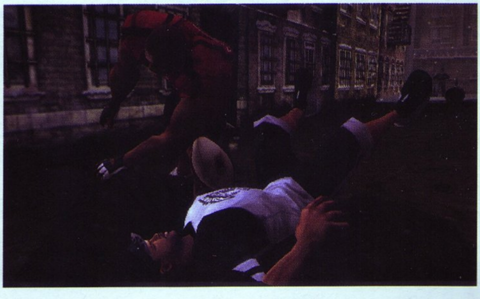
# NFL STREET

ID

**EA padalinys EA Big parengė mums dar vieną staigmeną — antrąjį gatvės sporto žaidimą. Tai amerikietiškas futbolas. Po milžiniškos NBA Street Vol. 2 sėkmės EA vyrukai liko patenkinti ir iš karto ėmėsi į gatves perkelti dar vieną baisiai populiarų sportą.**

Baisiai populiarų, sakote? Kažkaip nesitiki! Iš tiesų NFL, šifruojamas kaip Nacionalinė futbolo lyga, nėra populiari Lietuvoje. Amerikietiškojo futbolo (iš tiesų Amerikoje tai vadinama tiesiog futbolu, o mūsiškis, europietiškas, futbolas vadinamas soccer) lygos transliacijų neišvysime per mūsų kanalus, informacijos apie šias varžybas bei rezultatus neišgirsime per vietinį radiją ir sunkiai rasime Lietuvos spaudoje. Kaip bebūtų, tokie žaidimai kaip Madden NFL ir dabar NFL Street skinasi kelią ir į Lietuvą. Man NFL taip pat atrodė šaltas, nepatrauklus ir tikrai nebūčiau





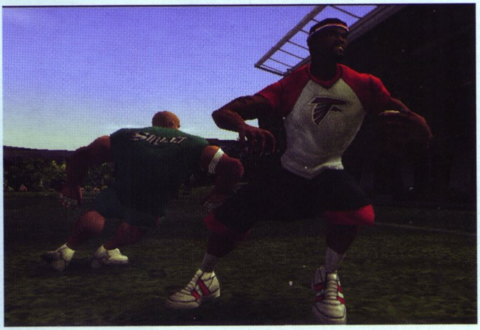
mėginęs šio žaidimo, jei ne vienas filmas — „Amerikos gladiatoriai“, privertęs susimąstyti ir paskatinęs giliau pasidomėti šia sporto šaka. Amerikietiškas futbolas išties patrauklus ir žavintis, jame tiesiog valdo fizinė jėga, ryžtas, ištvermingumas bei nepaliaujama žūtbūtinė kova dėl kiekvieno centimetro ar colio.

NFL Street žaidime pagal patikrintą NBA Street idėją žaidžiame autentišką amerikietišką futbolą, tik pagal savo gatvės taisykles. Jokių teisėjų, jokių apribojimų. Tiesiog kamuolys ir gauja stiprių vyrų, pasiryžusių vieni kitiems išspardyti s... Čia net aikštelė nesvarbi. Visa koncentracija sutelkta į kamuolį ir žaidimą.

NFL Street neturi daug žaidimo režimų. Jame tebus paprastų rungtynių bei NFL Challenge režimai. Paprastų rungtynių režimo nelabai verta aptarti — tiesiog įsijungiame ir žaidžiame, tad keliaukime tiesiai prie NFL Challenge. Čia mums tenka susikurti komandą, jos pavadinimą bei emblemą, o po šių procedūrų prasideda pats žaidimas. Kaip ir NBA Street, taip ir čia tenka lakstyti iš vieno diviziono į kitą, kovoti prieš skirtingas komandas ir laimėti diviziono čempionatą. Be viso to, šį kartą kūrėjai mums siūlo ir pašalines užduotis, kurias įvykdę, gauname atitinkamą kiekį taškų. Pašalinės užduotys įvairios: nuo tam tikrų „surink per vieną ataką tiek ir tiek stiliaus taškų“ iki „padaryk touchdown'ą per pirmą ataką su Denveriu“. Rodos, nevertėtų vargintis, tačiau verta, mat už gautus taškus atsivers galimybė tobulinti ir įvairinti savo žaidėjus. Galime keisti jų vardus,

pavardes, numerius, svorį, ūgį, aprangą nuo kojų iki galvos, charakteristiką bei statistiką, netgi poziciją žaidime ir veido tipą. Taigi pasirinkimas iš tiesų didelis. Žinoma, visi šitie pakeitimai ir tobulinimai pasijaus žaidžiant čempionato varžybose.

NFL Street, nors ir žaidžiamas gatvėse, kiemuose, paplūdimiuose




ar kitose nepritaikytose varžyboms vietose, išlaiko pagrindinius tikrojo amerikietiškojo futbolo principus. Pagrindinis tikslas yra surinkti tam tikrą taškų kiekį, dažniausiai — 48. Juos gauname, įvykdę „touchdown'ą", t. y. su kamuoliu nubėgę, nušokę, nuskridę ar kitomis aplinkybėmis atsiradę ant priešininkų pusės pabaigos. Jį palietę gauname 7 taškus, o už papildomus tos pačios atakos „touchdown'us" gauname po vieną tašką. Taigi žaidimo principas gan aiškus.

Žaidžiant tenka naudoti dviejų tipų taktiką — gynybos arba puolimo. Ginantis reikia bet kokiomis sąlygomis stabdyti priešininko žaidėjus, griauti ar net traumuoti bei pasiekti su kamuoliu bėgantį varžovą ir jį bet kokia kaina sustabdyti ir sutramdyti arba perimti kamuolį jam nepalietus žemės. Jei varžovas su kamuoliu paliečia žemę, žaidimas iš karto yra stabdomas ir vėl pradedamas nuo tos pačios vietos. Taip priešininkų komanda stumiasi mūsų aikštelės galo link. Puolant tenka naudoti skirtingas taktikas. Galima atlikti ilgą perdavimą per visą aikštę, sudaryti sąlygas vienam žaidėjui prabėgti iš po užtvarų ar klaidingais artimais perdavimais suvelti priešininkus ir pabėgti „touchdown'o" link. Taigi fantazijos šiame žaidime tikrai reikia. Priešininkai yra tikrai galingi ir stengiasi jus pagauti ir priploti ant žemės (prieš tai atėmę kamuolį) bet kokia kaina. Taigi reikia nuolat būti budriems.

NFL Street, kaip ir NBA Street, naudojami stiliaus taškai. Juos gauname, atlikę gražius perdavimus, klaidingus judesius ar įvairias bėgimo pozas. Surinkus reikiamą taškų skaičių, užpildoma „gamebreaker" lentelė, kurią aktyvavus visa komanda tampa velniškai stipri ir energinga. Tada jau nė motais priešininkų triuškinantys smūgiai ar kieta, nepalaužiama gynyba. Tad dėl taškų verta pavargti, be to, tai ir smagu — matome įvairiomis pozomis bėgantį žaidėją „touchdown'o" link, o atsilikusiems priešininkams telieka stebėti, kaip juos triuškinate.

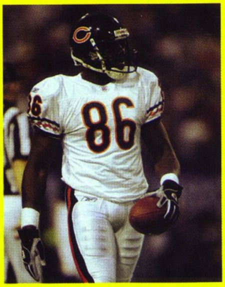
NFL Street išvaizda išties savita bei įdomi. Visa aplinka, žaidėjai bei aikštynai sukurti pagal įkvėpimo nestokojančių EA kūrėjų gatvių futbolo fantazijas. Visi žaidėjai atrodo lyg prisipumpavusios „spintos": išsipūtę, didžiulėmis, kreivokomis galvomis ir susiraukusiomis kaktomis, storais keliais. Garsas išties „gatvinis". Klausomės tikrai šaunių hip-hop ir techno stiliaus „gabalų". Žaidėjai dažnai replikuoja, rėkauja aikštėje, prunkščia, rodo nepasitenkinimą ir kaip įmanydami niekina savo priešininkus. Be viso to, kūrėjai suteikė mums galimybę žvilgtelėti, kaip buvo kuriamas žaidimas. Galima išvysti, kaip buvo įgarsinamas žaidimas, pasiklausyti programuotojų, dizainerių kūrimo principų bei idėjų. Tai gan šauni idėja, kurią EA realizuoja jau nebe pirmą kartą ir tai išties pamalonina.

NFL Street, nors jau kurtas ant patikrintos ir populiarios „oficialaus sporto perkėlimo į gatves" idėjos, yra šaunus ir puikiai pateiktas. Žinoma, niekad nežaidusiems ar net nemačiusiems NFL varžybų galbūt vertėtų pirmiausia pabandyti oficialų tos pačios EA kurtą ir leistą kurį nors Madden NFL serijos žaidimą (kad nepagalvotumėte, jog taip iš tiesų vyksta vienas populiariausių Amerikos sportų ir pasididžiavimų :)), tačiau išbandyti šį grubų, bet adrenalino pilną sportą gatvėse bet kuriuo atveju verta.

# NFL ISTORIJA

Profesionalus amerikietiškas futbolas buvo oficialiai pradėtas 1920 metais JAV. Jo pirmas oficialus pavadinimas buvo „*American Professional Football Conference*" (Profesionali amerikietiško futbolo federacija). Tik po dvejų metų pavadinimas buvo pakeistas į „*National Football League*" (Nacionalinė futbolo lyga). Nors *NFL* neegzistavo iki 1922 metų, tačiau žaidimo šaknys siekia netgi 1869 m., kuomet *Rutgers* ir *Princeton* žaidė koledžo futbolą, paremtą Londono futbolo asociacijos taisyklėmis. Šis žaidimas išsivystė į regbį ir per 7 ateinančius metus tapo Amerikietišku futbolu, nedaug tesiskiriančiu nuo dabartinio.

Pirmas modernaus žaidimo taisykles 1876 m. parašė „Amerikietiško futbolo tėvas" *Walter'is Camp'as*. Jos buvo parašytos *Massasoit* suvažiavime tais pačiais metais. Amerikietiškam futbolui įgaunant populiarumą, kaip klubiniam sportui, susikūrė priešininkai ir jų karštų tarpusavio varžybų dėka buvo žengtas pirmas žingsnis profesionalaus futbolo link. *Alegenio* atletų asociacija ir *Pitsburgo* atletų klubas 1892 m. patyrė milžinišką konkurenciją. Lapkričio 12-ą AAA sumokėjo saugui *William'ui (Pudge) Heffelfinger'iui* 500 dolerių už žaidimą vieneriose rungtynėse. Taip gimė profesionalusis futbolas.




**ĮDOMUMAS 85**
*Velnikai sunku: ne įkart perkandami principai, nuolat prisitaikyti reikalaujančios aikštės.*

**GARSAS 90**
*Grubios steroidų pripumpuotų vyrukų replikos.*

**MUZIKA 88**
*Vežantis gatvinis garso takelis.*

**GRAFIKA 88**
*Savitas sporto įvaizdis.*

**VALDYMAS 65**
*Painokas ir erzinantis.*

**IŠVADA 84**
*Dar viena įdomi gatvės sporto realizacija. Kažin, kurį dar sportą leidėjai sumanys „išmesti į gatves"?*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
**SUDĖTINGAS**

**VA REITINGAS 89**

# Naujieji Ivolgamus darbai

Ryčka

**Apie vienintelę mūsų, Lietuvos žaidimų kūrimo kompaniją Ivolgamus jau senokai kalbėjome, o per tą laiką šioje studijoje darbai tiesiog virte virė. Neseniai aplankėme žaidimų kūrėjus – vilniečius ir išties maloniai nustebome, kad Ivolgamus jau turi sukūrusi net keturis PSone žaidimus, kurių išleidimu rūpinasi, ko gero, stambiausia iki šiol su PSone žaidimais dirbanti Europos leidėja, olandų kompanija — Phoenix. Taigi, pradedame lietuviškos (!) žaidimų kūrybos apžvalgą.**

## Cindy's Fashion World

Praėjusiame numeryje kalbėdami apie merginas ir moteris žaidimuose, padarėme iš ties rimtą klaidą, kadangi nepastebėjome, jog net trys šaunios mergaitės yra sukurtos čia pat Lietuvoje ir dar ne viename, o dviejuose žaidimuose! Tai trijulė: Cindy, Kate ir Diana. Pirmasis žaidimas – Cindy's Fashion World. Tai trijų smagių ir stilingų mergaičių „gyvenimo būdo" simuliatorius. Draugės nusprendžia eiti apsipirkti ir šiaip pasilinksminti. Kadangi jos planuoja eiti į vakarėlį, būtinai turi atrodyti labai gražiai ir stulbinančiai, o jūsų darbas yra joms padėti.

Fashion World turi penkis nedidelius žaidimukus. Viename jų tenka aprengti merginas šauniais drabužiais. Kiekviena jų turi savo skonį ir stilių, todėl į jūsų siūlomus drabužius ir aksesuarus reaguoja teigiamai arba neigiamai, tačiau bet kuriuo atveju linksmai. Taip pat reikia draugėms padėti pasidaryti šukuosenas ir makiažą, derinant juos prie mergaičių išvaizdos, drabužių ir pomėgių. Be to, žaidime galima eiti apsipirkti bei pasėdėti kavinėje. Galiausiai reikia pasirūpinti ir mielais merginų gyvūnėliais: zuikučiu, katyte ir šuniuku bei juos atitinkamai papuošti. Viskas! Draugės pasiruošusios vakarėliui!

Be šių žaidimukų taip pat yra 4 šaunūs testai, kurių pagalba

jūsų mielasis PSone „išaiškins" įvairius romantiškus dalykus. Be to, žaidime yra ir 8 paveiksliukai, kuriuos galime nuspalvinti.

## Cindy's Caribbean Holiday

Tos pačios draugės — Cindy, Kate ir Diana — šiame žaidime nusprendžia paatostogauti ir patirti smagių nuotykių, tad susikrauna lagaminus ir iškeliauja atostogauti į Karibus!

Vėl gi, Caribbean Holiday siūlo penkis nedidelius žaidimukus, vienaip ar kitaip susijusius su šia kelione. Pirmiausia reikia atlikti ne itin malonų, tačiau būtiną darbą – padėti merginoms susipakuoti visus reikalingus (ir dar daugiau nereikalingų :)) daiktus į lagaminus. Nuvykus, draugėms tenka išrinkti aprangas paplūdimiui, taip pat papuošti jų atostogų kambarius. Yra ir pora gan aktyvių užsiėmimų – gaudyti džiunglėse pasislėpusius zuikučius ir rinkti vaisius. Cribbean Holiday taip pat turi keturis testukus, 10 spalvinimo paveiksliukų, bei keletą siurprizų.

Žinoma, tiek Caribbean Holiday, tiek Fashion World yra skirtas žaisti mergaitėms ir tai labai džiugina, mat jos dažnai žaidimų kūrėjų ir leidėjų yra pamirštamos. Beje, žaidimai jau spėjo susilaukti gan didelio populiarumo, o Ivolgamus komanda buvo paprašyta sukurti keletą žaidimo versijų skirtingomis kalbomis.

## Robin Hood: The Siege

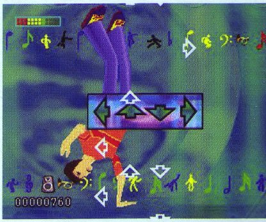
Be žaidimų mergaitėms, Ivolgamus ne per seniausiai baigė kurti ir visai kitokios tematikos žaidimą. Nuspręsta prisiminti šaunųjį Anglijos didvyrį Robiną Hudą ir sukurti žaidimą apie jį. Žaidimo tipas – šaudyklė, kurioje valdydami taikinį, iš lanko šaudome į priešininkus ir aplinkos objektus. The Siege žaidime žymioji Robino Hudo istorija suskirstyta į 12 dalių. Prieš kiekvieną lygį papasakojama istorijos dalis bei nušviečiama situacija, į kurią tuoj pateksime ir mes. Patekę į lygį vienoje ar kitoje aplinkoje – miške, kaimelyje, laukuose ir pan. – turime kuo taikliau ir kuo greičiau nukauti priešininkus ir surinkti kuo daugiau taškų. Taškus gauname ne tik už nukautus priešus, bet ir už specialius pataikymus: kiekviename lygyje galima iššaudyti tam tikrą akmenų skaičių, o tai padarius, mūsų laukia siurprizas.

## Rhythm Beat

Naujųjų Ivolgamus žaidimų rinkinyje taip pat yra ir vienas muzikinis šokių žaidimas. Rhythm Beat sukurtas pagal populiarią „judesių gaudymo" formulę, kur žaidėjui tenka sekti ekrane rodomus ženklus ir spėti laiku paspausti atitinkamus mygtukus ant pultelio. Be abejonės, būtina spėti į muzikos taktą ir kuo sklandžiau visa tai pavyksta, tuo daugiau taškų žaidėjas gauna. Rhythm Beat gali žaisti ir du žaidėjai. Taip pat įdomu tai, kad žaidimas palaiko ir dance mat kontrolerį, kurį jau artimiausiu metu turėtume rasti ir Lietuvoje.

Taigi, toks naujasis pavasarinis lietuviškų žaidimų derlius. Atrodo išties rimtai, ar ne?

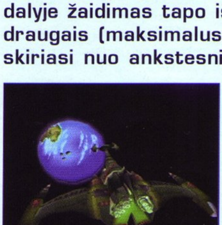
Tikrai džiaugiamės ir sveikiname Ivolgamus kolektyvą su šiais darbais bei laukiame tolimesnių naujienų. O jos, patikėkite, bus labai, LABAI įdomios. Jei niekam nesakysite, išduosime jums vieną paslaptį — Ivolgamus intensyviai dirba prie naujojo žaidimo PlayStation 2 konsolei! Kol kas dar jokių detalių, išskyrus tai, kad viskas kuriama ant kokybiško ir puikiai PS2 galią išnaudojančio variklio. Ivolgamus komanda visas detales kruopščiai slepia.



# CRASH TEAM RACING

Marčius

**Pirmoje, antroje, trečioje dalyje - Crash Bandicootas bėgiojo po džiungles, ledynus, laboratorijas ir po visokias kitokias pavojingas, įspūdingas ir pilnas netikėtumų vietoves. Taip pat rinko obuoliukus, daužė dėžes, suktukais trankė kelyje pasitaikančius priešus ar lygių gale esančius bosus, o kartais net ir paskraidydavo lėktuvu. Žodžiu, žaidimo eiga pirmose trijose dalyse maždaug aiški. Ketvirtojoje dalyje žaidimas tapo iš ties smagesnis, o ypatingai žaidžiant su draugais (maksimalus žaidėjų kiekis vienu metu net 4!). Kuo jis skiriasi nuo ankstesniųjų serijų?**



Beveik viskuo. Žinoma, pagrindiniai veikėjai išliko, obuoliukų rinkimas taip pat, dėžėje galėsim rasti net stebuklingąją „vodo" kaukę „Uka Uka", kuri tam tikrą laiką mus apsaugos nuo pažeidimų. Pagrindinis skirtumas tarp pirmųjų 3 dalių ir šios yra tas, jog Crash Team Racing'e jau ne vaikščiosim, o važinėsim, tiksliau lenktyniausim. Kiekvienas veikėjas turės savo nuosavą bolidą, tiksliau, mažą formulę. Kiekviena formulė turės tam tikrų privalumų ir trūkumų. Na, gal tik pas patį Crash Bandicota nebus nei trūkumų, nei ypatumų, nes visi rodikliai bus lygūs 50% :). Gerai, pradedam viską nuo pradžių. Scenarijus gan paprastas: blogasis ateivis (kurio išvaizda man sukėlė juoką) užsimano užkariauti žemę ir paversti visus jos gyventojus savo vergais. Taigi, jis surengia lenktynes, kurios ir nulems žemės likimą. Ar jums nekyla klausimas, kodėl jis tiesiog negali jos užimti? Na, bet tai ne esmė... Taigi, žemės gelbėti susirenka, be abejo, pagrindinis veikėjas - Crash Bandicoot, jo sesuo Coco Bandicoot, tigriukas - Pura, baltasis lokiukas - Polar, šernas - Dingodile, piktasis mokslininkas - Dr. Neo Cortex, jo ištikimasis bendrininkas - Tiny tiger ir gan komiškai atrodantis N. Gin, su kaktoje įstrigusia branduoline bomba. Visus šiuos personažus galėsite pasirinkti kaip savo pagrindinį veikėją. Visi kiti lenktynių dalyviai automatiškai tampa jūsų priešininkais trasoje, su kuriais ir grumsitės didžiąją žaidimo dalį. Taigi, išsirinkę savo charakterį, mes atsiduriame vietovėje, po kuria yra išraizgyti keliai. Kiekvienas kelias priveda prie lenktynių portalo (užvažiavus ant jo, mes tiesiog „teleportuojamės" ant starto linijos). Be abejo, pradžioje jie nebus aktyvuoti, nes visos lenktynės vyksta tam tikra tvarka. Pravažiavus visas vienos lokacijos lenktynes, bosas mums meta iššūkį, kurį įveikę, gauname raktą į kitą lokaciją. Tuomet viskas kartojasi. Pamiršau paminėti, jog nugalėję bosą, dalyvaujame papildomose lenktynėse. Iš tiesų, lenktynėmis tai sunkiai pavadinsi, nes paprasčiausiai su niekuo nelenktyniausim, išskyrus, su pačiu laiku.

Lenktynės padaro žaidimą labai patrauklų. Jos yra didžiausias Crash Team Racing koziris. Viskas atrodo maždaug taip: starto linija, išsirikiavę visi 8 žaidimo veikėjai, minko savo akseleratoriaus pedalą ir stengiasi starto pradžioje pasiekti kuo didesnį apsukų skaičių, mat, tada gaunasi geras „boost'as" ;). Ir štai lenktynės prasideda. Visi stengiasi užimti lyderio poziciją, mėgina užvažiuoti ant specialaus kelyje iškloto tako, kuris suteikia „boost'ą" bei stengiasi važiuodami sudaužyti dėžes ir pasiimti juose esančias gėrybes (susekančias raketas, turbo dujas, bombas, TNT dėžes ir dar daug įvairiausių smagių gėrybių). Žaidimas lyg ir praranda patį svarbiausią lenktynių bruožą – vairavimo techniką. Visa tai pakeičia jau minėti „ginklai", kuriuos ir naudosime, norėdami išsiveržti į priekį. Ne vien tik naudingų, bet taip pat ir žalingų siurprizų rasime kelyje, pavyzdžiui: sienose atsiverianti ugnis, gėlės, kurios viską ryja ir pan.. Taigi, netikėtumų ir siurprizų sulauksime kiekvienose lenktynėse, o tai žaidimą daro labai linksmą ir gyvybingą.

Trasų margumas Crash Team Racing žaidime tikrai įspūdingas. Kiekviena trasa turės savo šeimininką, o kiekvienas šeimininkas lenktyniaus su mumis. Atvykę į Polar'o trasą (viskas aišku iš veikėjo vardo J), mus sups kalnai, sniegas ir ledas. O Dr. Neo Cortex'o trasa kabo kažkur danguje, deja, bordiūrų stygius čia iš ties nemažas, tad teks būti atsargiems, kitaip kritinėsim iš tikrai nemažo aukščio. Neverta vardinti visas trasas, nes atsibos skaityti. Geriau patys įsigykite šį žaidimą ir pažiūrėkite.

Manau, jog daug kas sutiks, jog Crash Team Racing suteiks tikrai daug linksmumo ir pagyvins vakarėlį. O jei dar turite galimybę žaisti keturiese! Gera nuotaika garantuota.

| | |
|---|---|
| ĮDOMUMAS | 80 |
| GARSAS | 76 |
| MUZIKA | 86 |
| GRAFIKA | 82 |
| VALDYMAS | 86 |

**IŠVADA**

*Žaidimas pasikeitė, įgavo daugiau linksmumo, daugiau gyvybingumo ir tuo pačiu praįvairino visą Crash'o žaidimo serialą.*

**SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

**VA REITINGAS**
**86**

# Onimusha Warlords

**Onimusha Warlords — pirmas tikras Playstation2 hitas, pasaulyje parduotas daugiau kaip dviejų milijonų egzempliorių tiražu. Kompanijai Capcom pavyko sukurti pilnavertį produktą, kuriame viskas yra savo vietose: ir įkvepiantis žaidimo procesas, ir įdomus siužetas, ir kokybiška grafika. Sprogdinantis Resident Evil ir senovinės Japonijos samurajų dvasios mišinys — nepralošiamas variantas, kuris atitinka beveik kiekvieno skonį.**

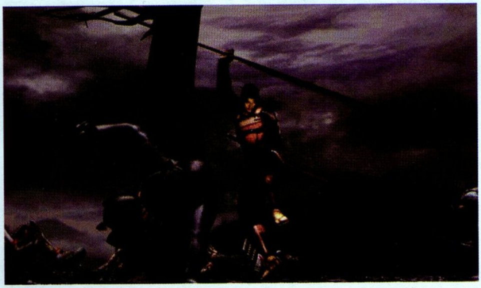
Tikriausiai nustebsite sužinoję, kad vienas sėkmingiausių japonų kompanijų projektų Playstation2 konsolėje iš pradžių buvo skirtas ir planuotas kaip Resident Evil „variantas" Nintendo 64 konsolei, tačiau po to pakeistas į Psone žaidimą. Tuo variantu žaidimas egzistavo gan ilgai, net buvo demonstruotas parodose. Tačiau tam tikru kūrybos etapu Capcom kompanijai tapo aišku, kad toks masyvus ir ambicingas projektas vertas geresnio likimo, ir bendradarbiaujant su Sony buvo perdarytas Ps2 standartams. Kas gi išėjo po tokio žaidimo blaškymosi po skirtingas platformas? Atsakymą į šį klausymą pabandysime dabar surasti.

Kas yra Onimusha Warlords? Iš vienos pusės, tai daugybė Resident Evil elementų — iš anksto sugeneruoti background'ai (arba tiesiog fonai), tarp jų bėgiojantis trimatis personažas, aibė velniškų padarų ir nesudėtingi puzzle'ai. Iš kitos — visiškai „residentui" netipiška atmosfera, didesnis orientavimasis į action (dominuoja kontaktinių kovų ginklai, o ne pistoletai ir šautuvai),

„siaubo" sudedamosios dalies nebuvimas, siužetinės linijos pastiprinimas tikrais istoriniais įvykiais.

Žaidimo istorija pateikta labai įdomiu kampu. Nepaisant to, kad siužeto pagrindą sudaro realūs įvykiai, buvę feodalinėje Japonijoje 1560 metais, Capcom scenaristai šauniai padirbėjo, pridėdami liūdnai istorinei tikrovei daugybę įdomių detalių:). Taigi žaidimo veiksmas vyksta tuomet, kai vienas iš japonų valdovų, vardu Nobunaga, panorėjo užkariauti visą šalį ir milžiniškų pastangų kaina jam tai beveik pavyko. Aukų skaičius buvo gąsdinantis, bet ne tai rūpi žiauriam warlord'ui. Nobunaga ką tik laimėjo mūšį su Imagawa, kitu japonų warlordu, ir ketina užbaigti savo juodą darbą smogdamas į turtingo feodalo Yoshitatsu pozicijas. Štai čia ir atsiranda mūsų pagrindinis herojus, vardu Akechi Samanosuke, įžymus karys ir kardo valdymo technikos meistras. Dėl keisto aplinkybių sutapimo jis įtraukiamas į šį karinį konfliktą ir nori išgelbėti Yoshitatsu jaunąją seserį. Taigi prasidėjusi kaip viduramžių „gelbėjimo specoperacija", siužetui vystantis virsta globaliu Gėrio ir Blogio pasipriešinimu — nes paaiškėja, kad Nobunaga naudojasi tamsiosiomis jėgomis, prikelia demonus ir zombius savo žiauriems tikslams. Dar daugiau — pasirodo, kad jis pats tapo demonu po savo netikėtos mirties mūšio lauke.

Nuo įžanginio filmuko paties pirmojo kadro iki paskutinio nuostabių personažų modelių poligono Onimusha Warlords kvėpuoja neįtikimu, tolygiu ir viską apimančiu stiliumi. Ir kvepia dideliais pinigais. Nieko nuostabaus — tai vienas pirmųjų rimtų PS 2 projektų, kuriam pinigų nepagailėta (žaidimo biudžetas — 10 milijonų JAV dolerių). Background'ai, nors ir statiški, tačiau keičiasi vos ne kas sekundę (kai nestovite vietoje), nuolat atspindėdami vis naujus kameros kampus, galinčius parodyti bendrą panoramą arba persijungti į personažo veidą tam, kad parodytų jo gražias, išraiškingas akis:). Žinoma, pati kamera nejuda, nenaudoja jokių specialių vaizdo apdorojimo filtrų (nepamirškite, kalbame apie vieną pirmųjų PS 2 žaidimų), bet aplinkų vaizdai atrodo stulbinamai gyvai.



Meistriškai nupiešti ir apdoroti fonai vietomis yra labai gražiai animuoti: judantys nuo vėjo medžių lapai, bėgantis vanduo upėje sukuria nepakartojamą veiksmo tikroviškumo atmosferą. Be to, daugeliui statiškų paveiksliukų pridėtos poligoninės „gudrybės", pvz., paukščiai ant medžių, kurie išskrenda, kai tik priartėsite (tik neklauskite manęs, kur :)). Kai kurie objektai, tokie kaip puodai ir sienų dalys, dūžta, jei į juos smogsite kardu. Žaidimo aplinkos gan įvairialypės: miškai, tiltai, senoviniai pastatai ir pilys, viduramžių miestų gatvės. Apskritai Onimusha Warlords grafika demonstruoja, nepabijosiu šio žodžio, visą PS 2 galią: milijonai atspalvių, 10000 poligonų kiekvienam personažui, įspūdingi gamtiniai efektai, labai kokybiškai realizuotas real time apšvietimas (kylanti saulė, gaisro pašvaistės). Už įžanginį filmuką žaidimas pelnė pagrindinį apdovanojimą tarptautiniame prestižiniame Siggraph konkurse.

Kino gurmanams bus pravartu žinoti, kad Samanosuke pilnai „padarytas" garsaus japonų aktoriaus Takeshi Kaneshiro, panaudojus motion capture technologiją. Taip pat jis įgarsino žaidimo pagrindinį heroju (japoniškame variante) ir padovanojo jam savo įsimintiną tikro samurajaus išvaizdą. Apskritai visi veikėjai Ominushoje atrodo ypač realistiški, jų judesiai kruopščiai atidirbti ir sukuria maksimalaus natūralumo efektą. Daugeliui žmonių audringas emocijas (nuo pasibjaurėjimo iki žavesio) sukeldavo žaidimo scenos, kai Samanosuke nužudo priešą, o vėliau traukia savo kardą

iš lavono nugaros, įsispyręs koja į mentikaulius. Labai žiauru ir tuo pat natūralu. Man asmeniškai patiko:).

Žaidimo procesas nėra kažkoks labai ypatingas — tyrinėjame aplinką, naikiname monstrus, maitinamės jų dvasia ir žiūrime fantastiškus filmukus. Jei suskaidysime procentais, žaidimas yra 85 proc. veiksmo ir kažkur 15 proc. — galvosūkių sprendimas. Todėl dažniausiai jūsų lauks begaliniai mūšiai su gražiai nupieštais ir vietomis net gąsdinančiais demonais, kurių kiekvienas laikosi savo atskiros mūšio taktikos ir todėl kelia herojui rimtą pavojų. Bet iš karto reikia pažymėti, kad priešų dirbtinis intelektas apribotas — paprastai jus atakuoja ir kovoja tik tie, kuriuos užpulate, o visi kiti ištižėliai juda aplinkui. Po priešo sunaikinimo ore plaukioja ryškus šviesos rutuliukas — siela, kurią mūsų herojus absorbuoja su magiška pirštine. Štai čia ir prasideda visos „linksmybės" RPG žaidimų gerbėjams — nes nužudytų priešų sielos naudojamos ne kam kitam, o herojaus ginklų tobulinimui! Samanosuke savo kelionės metu surinks tris skirtingus kardus: Thunder (griaustinio greitasis mėlynas kardas), Fire (ugnies milžiniškas ir sunkus raudonas kardas) ir Wind (vėjo uždegantis abipusis žalias kardas). Taigi surinkus pakankamai sielų, savo taške galėsite paskirstyti jas taip, kaip manote esant reikalinga. Visos kardų ir orbų savybės tobulinamos trimis lygiais, magiška pirštinė taip pat gali būti upgrade'dinta. Galvosūkiai Onimushoje yra paprasti ir nesudėtingi. jų mažiau negu bet kokiam RE žaidime. Jaučiamas kūrėjų polinkis į action :). Tikriausiai visi pažįstate vadinamuosius „kelionių" puzzle'us, kai reikia atspėti skirtingus žodžius arba sudaryti teisingą paveiksliuką iš plytelių, judančių žemyn, aukštyn, kairėn arba dešinėn („piatnaškės").

Visiems, pažįstamiems su Resident Evil arba Dino Crisis žaidimais, Onimushos valdymas bus lengvai atpažįstamas. Herojaus judėjimą valdysite skaitmeniniais mygtukais (ne analogu), kvadratas — ataka, rutuliukas — sielų absorbavimas, x — veiksmas, trikampis — speciali ataka (ypač naudinga prieš bosus). Artimiausio priešo taikinys — R1, o blokas — L1. Šioje vietoje negaliu nepagirti valdymo sistemos — herojus į mygtukų paspaudimus reaguoja žaibiškai, visi judesiai greiti, o atakos atliekamos pakankamai paprastai ir tuo pačiu metu efektingai. Paspaudus R1 kartu su kvadratu, automatiškai užpulsite artimiausią priešą, ir nesvarbu, ar jis yra priekyje, ar iš nugaros. Inventoriaus sistema iš viso niekuo nesiskiria nuo klasikinio RE — herbai, failai (t. y. istoriniai dokumentai :)), raktiniai daiktai ir, žinoma, daiktų kombinavimas į galingesnius.

Negalima nepaminėti fakto, kad tam tikrais siužeto momentais vietoj Samanosuke valdysite žavią merginą, vardu Kaede:). Ji turi savų sąskaitų su Nobunaga, todėl padeda mūsų herojui. Ji naudoja daugybę labai cool atrodančių ninja judesių bei atakų ir vietoj kardo mėtosi peiliais. Automatinio taikymo sistema tuomet veikia ypač gerai :). Samanosuke ir Kaede gali lankytis skirtingose žaidimo vietovėse.

Pirmas žaidimo praėjimas, jei niekur neužstrigsite, truks apie 10 valandų. Tai nėra daug, ir tikrai mažiau negu tie patys RE žaidimai. O gal čia tik man taip nesinorėjo išnirti iš įtraukiančio Onimusha pasaulio, nežinau:)

Žaidimo garso takelis vertas visokiausių pagyrų, ir nieko nuostabaus — jis įrašytas Japonijos filharmoninio orkestro, kurį sudaro 200 žmonių. Muzikos kompozitorius yra kartu ir orkestro dirigentas — tai pasaulinį pripažinimą pelnęs Samuragouchi. Jam pavyko sujungti kartu senus japonų instrumentus, tokius kaip Ohdaiko, Hichiriki, Biwa, ir sukurti nepakartojamą 16 amžiaus feodalinės Japonijos muzikinį pojūtį. Įgarsinusių aktorių darbas aukšto lygio, o tiems gurmanams, kurie vietoj anglų kalbos nori girdėti originalą, opcijose numatyta galimybė perjungti japonišką ir anglišką kalbos takelius. Kaip vienintelį trūkumą galiu pažymėti santykinai žemą kalbos garsumo lygį, palyginus su muzika ir garsais.

Apibendrinant, drąsiai galima teigti, kad kompanijai Capcom pavyko sukurti itin pilnavertį ir įspūdingą produktą, gal ir neatrakinantį jokių naujų aukštumų ir neblizgantį savo originalumu, tačiau siūlantį laiko patikrintą „geimplėjaus" procesą nauju kampu.

| | |
|---|---|
| SIUŽETAS | 92 |
| GARSAS | 86 |
| MUZIKA | 93 |
| GRAFIKA | 80 |
| VALDYMAS | 90 |

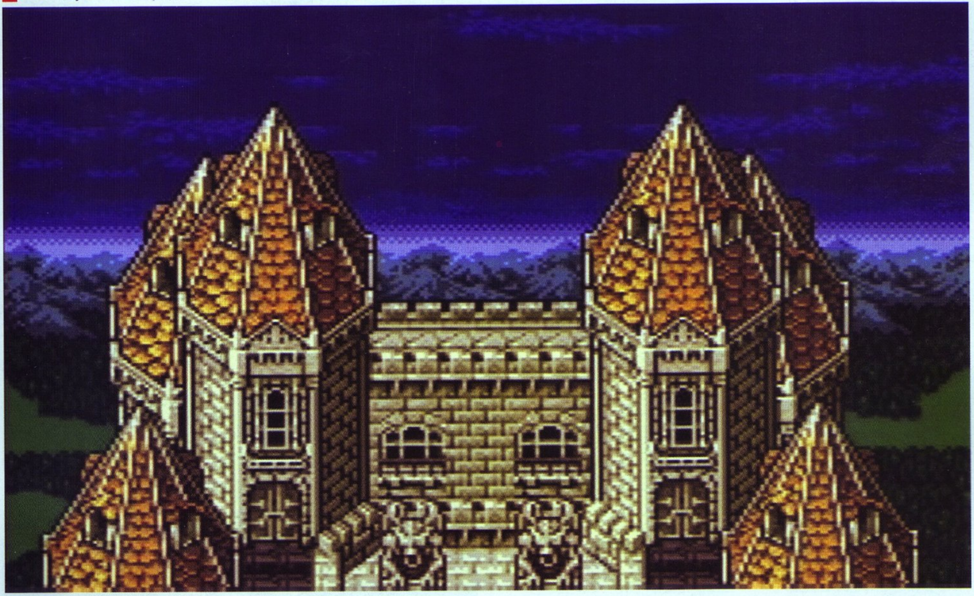
**IŠVADA**

*Pirma įžymiosios trilogijos dalis nustato naują kokybės lygį veiksmo nuotykių žaidimų žanre.*

| SUDĖTINGUMAS | VA REITINGAS |
|---|---|
| LENGVAS | 88 |
| **NORMALUS** | |
| SUDĖTINGAS | |

# Final Fantasy V

**Kūrėjas:** Squaresoft | **Leidėjas:** Squaresoft | **Data:** 1998-03-18 | **Žanras:** RPG



## Adomas

**Jau seniai praėjo tie beprotiškai puikūs laikai, kai kompiuterinių žaidimų industrija žengė tik pirmus ir nedrąsius savo žingsnius į bekraštį galimybių pasaulį. Kiek nedaug tuomet mums reikėdavo iki pilnos laimės. Ir nenuostabu, juk mes absoliučiai nieko nežinojome apie šį, dabar taip toli pažengusį, technologijų pasaulį. Todėl kiekvienas menkniekis mums atrodė tarsi Dievo siųstas stebuklas. Į tą patį „tetrį" ne vienas žvelgėme kaip į kažką tokio, kas prieštarauja visom Visatos taisyklėms. Ką jau kalbėti apie pirmuosius žingsnius tokių kompanijų kaip Squaresoft.**

## Tik nuomonė

Tai buvo pasakiški laikai. O dabar grįžkime į dabartį... Pavirtome prakeiktais snobais, reikalaujančiais tobulybės, nežinodami, kokia ta tobulybė turėtų būti . Mes žiūrime į tokius dalykus kaip grafika, kuri yra tik nelemtas rūbas. O tuo tarpu pamirštame, kad tikroji bet kokio kūrinio jėga slypi viduje, kuris nebūtinai turi prašmatnią aprangą. Tačiau kam dabar tas rūpi... „Kaip grafika?", — paklausia vaikigalis. „Super", — atsako pardavėjas, siekiantis „iškišti" dar vieną nevykusį žaidimėlį. „Tada imu!!!!!!", — nudžiugęs atsako vaikigalis. Štai jums ir progresas...Va taip... Mes pamiršome, kad žaidimas visų pirma turi būti pramoga, teikianti džiaugsmą ir kitas geras emocijas. Nueikite į kokią prakeiktą kompiuterinę ir pažiūrėkite, kokias emocijas jaučia šiuolaikinis jaunimėlis... Pamiršę apie visą aplink juos egzistuojantį pasaulį, nuo nemigos išsvarvėjusiomis akimis jie nervingai spaudinėja klaviatūros mygtukus... Apgailėtina. Na, bet ką aš čia. Tikiuosi, nesupyksite už tokius aštrius žodžius. Aš tikrai pasisakau už pažangą žaidimų industrijoje. Naujieji laikai mums siūlo nuostabius žaidimus ir tai, žinoma, yra puiku. Tiesiog į šį progreso garvežį išoka daug šiukšlių, besitituluojančių šedevrais. Tačiau praeitis yra praeitis ir žmogaus prigimčiai matyt jau lemta ją šlovinti. Todėl didžios nostalgijos praeičiai veikiamas, siūlau jums, dar ir

brangūs skaitytojai, sugrįžti į 1992 metus. Būtent šiais metais SNES konsolėje pasirodė penktoji Final Fantasy sagos dalis (į PSone ji perkelta buvo, kaip matote, daug vėliau). Tais laikais šis šedevras traukė aplink save milijonus gerbėjų, tad kodėl gi nepažiūrėjus į šį gražuolį iš arčiau?

gamtoje paslaptį. Tačiau pakeliui jiems buvo lemta sutikti dar vieną heroję — Faris. Tai drąsi piratų laivo kapitonė. O iš tiesų ji... (Negi tikitės, kad taip viską jums ir pasakysiu? Ne, ne, teks pažaisti... :)). Galų gale keliautojai pasiekia vėjo šventovę ir... kristalas suskyla prieš pat jų akis.

## O buvo taip...

Keisti dalykai darosi planetoje... Žmonės ne kvaili, jie jaučia, kad kažkas ne taip. Silpsta vėjas. Negi? Ne, juk tai neįmanoma... Negi tai tikrai tiesa? Karalystės valdovas nutaria tai patikrinti, jis skubiai iškeliauja į vietą ir pamato tai, ko visi labiausiai baiminosi. Vėjo kristalas pradėjo skilinėti. Baisiausia hipotezė pasitvirtino. Tuo tarpu karaliaus dukra Lenna niekaip negali nurimti, todėl susirūpinusi išvyksta ieškoti tėvo, tačiau ją parbloškia nežinia iš kur nukritęs meteoritas. Tuomet pasirodo pagrindinis žaidimo herojus Bartas (šį vardą naudoju kaip pavyzdį, nes vardo pasirinkimo teisė paliekama jums). Šis eilinis jaunuolis klajodamas po pasaulį netikėtai atranda parbloškštą Lenną. Kaip tikras didvyris, jis nukauna keletą niekšų goblinų ir herojiškai išgelbėja princesę. Jiems besikalbant, pasigirsta žmogaus balsas. Porelė skubiai suranda gulintį senį, o šis pasako patį keisčiausią ir RPG pasauliui svetimą dalyką. Pasirodo, senis nieko neatsimena, matyt, bus susirgęs amnezija. Tiesa, vardą jis sugeba atsiminti — Galuf, būtent taip vadinosi ir iki pat galo vadinsis šis senukas. Trijulė nutaria keliauti prie vėjo kristalo ir išsiaiškinti paslaptingų pasikeitimų

Kristalo jėgos tvirtai gyvavo per amžius, ir tik jo dėka karalystė galėjo klestėti. Taigi šis įvykis smarkiai sukrečia kompaniją, bet liūdesiui ir aimanavimui laiko nėra. Netrukus atsitinka tai, kas nulėmė tolimesnį šio ketvertuko gyvenimą. Kristalo fragmentai atiduoda savo galias šiems keturiems herojams ir taip įpareigoja juos išgelbėti kitus kristalus ir visą pasaulį! Ne tokie jau kuklūs įsipareigojimai, kai pagalvoji, ar ne?
Atlikti pačios gamtos patikėtą užduotį nebus taip lengva. Vandens karalystės valdovas netiki kristalų skilimo teorija ir neklauso pasaulio gelbėtojų. Jo manymu, vėjo kristalas galėjo suskilti atsitiktinai. Naivuolis... Taigi vandens kristalas netrukus irgi skyla. Vėliau tas pats likimas ištinka ir ugnies kristalą. Kristalai skyla ir pasaulį apgaubia tamsa. Ateitis bauginanti: vėjas jau sustojo. Tai reiškia, kad žydrosiomis padangėmis nebegalės skrajoti paukščiai, žmonių laivai nebegalės didingai plaukioti aplink pasaulį, o švelnus vėjelis rudenį nebenešios į šalis nuo medžių nukritusių lapų. Baisiausia, kad tai tik pradžia — žuvus vandeniui ir ugniai, pasaulio vandenynai, jūros, upės ir ežerai išdžius. Dugne beviltiškai blaškysis žuvys, kol pagaliau uždus ir išsigelbės iš beprasmiškos

kančios, o senutė nebegalės pavaišinti anūko gardžia arbata iš miško žolelių. Jaukūs židiniai niekada nebešildys kaimiečių namų, o fakelai gūdžią naktį nebenušvies jaunuoliui kelio pas mylimąją. Kitais žodžiais tariant, tokiame pasaulyje nei žmogus, nei kas kitas gyventi nebegalės. Tačiau dar nevėlu likimą pakreipti kita linkme. Žemės kristalas dar gyvas, kaip kad gyva yra viltis...

## Komanda

O dabar apie herojus. Squaresoft tuo metu dar nebuvo pažengusi taip toli, kad galėtų kurti sudėtingus charakterius, todėl šie keturi FF pasaulio piliečiai vienas nuo kito ne per daug skiriasi. Nors reikia pasakyti, kad charizmos ir žavesio nė vienam netrūksta. Visi jie geraširdžiai, draugiški ir drąsūs. Būtent tokie, kokie ir turėtų būti pasaulio gelbėtojai :). Žinoma, šiokie tokie skirtumai išryškėja — Lenna yra pati sentimentaliausia veikėja. Ji nuoširdžiausiai dėsto savo jausmus ir išgyvenimus. Ji taip pat turi labai stiprią valią, tuo tarpu Faris, nors viduje ir būdama panaši į Lenną (kažin kodėl..?), savo jausmus dažniausiai slepia. Kur neslėpsi, kai visą gyvenimą praleidai su piratais... Džentelmenai irgi turi savo išskirtinių bruožų: Bartas iš pažiūros paprastas nuotykių ieškotojas, tačiau vėliau išaiškėja, kad jis kur kas svarbesnis, nei atrodė iš pradžių. Ar jis tikrai tik eilinis vyrukas, o gal jo gyvenimo knygoje slypi šis tas daugiau? Galuf vaidmuo žaidime taip pat nuolat didės. Kai amnezija pamažu nyks, Galuf prisimins, kad jis apskritai ne iš šio pasaulio ir kad jam būtina ištaisyti susidariusią padėtį planetoje.

## Jobs

Nesmagu tai sakyti, tačiau tenka. Visos FF dalys iš esmės skiriasi tik tuo, kad žaidimo veiksmas vyksta skirtinguose pasauliuose, o skirtingi herojai veikia kitokiose istorijose. Visa kita Final Fantasy dalyse labai panašu, o skirtumai paprastai tik paviršutiniški ir ne esminiai. Tai, žinoma, nėra blogai. Kam galų gale keisti patikrintus ir visų dievinamus standartus? Tačiau originalumas, ponai, visuomet yra pageidaujamas. Identiškumas būdingas visoms kitoms dalims, tačiau ne FFV. Šis mums pasiūlė job sistemą, kurios iki tol nebuvo ir vėlesnėse dalyse nepasirodė (FF 11 kažkas panašaus yra, tačiau tai jau visai kita era). Kitaip tariant, žaidime yra 22 taip vadinamos profesijos. Štai jums sąrašiukas: Knight, Monk, Thief, Lancer, Ninja, Samurai, Berserker, Sorcerer, White mage, Black mage, Time mage, Summoner, Blue mage, Red mage, Trainer, Chemist,

Geomancer, Bard, Dancer, Mime, Elemental ir Archer. Įspūdingai skamba, ar ne? Pamėginsiu paaiškinti. Dūžtant kristalui gamtos jėgos atiduos herojams savo galias. Tad po kiekvieno kristalo skilimo gausite vis daugiau job'ų. Kiekvienam herojui paskiriate po profesiją, pavyzdžiui, padarote Lenną White mage, ji, žinoma, gydo jūsų komandą, tačiau tuo pat

mokosi White mage savybių. Profesiją galite bet kada pakeisti. Tarkim, pakeičiame Lennos profesiją į Monk ir suteikiame jai jau išmoktą baltosios magijos savybę. Gauname puikią kovotoją kumščiais, kuri taip pat gali gydyti sužeistus bičiulius. Gal ir ne pats puikiausias pavyzdys, tačiau turėjote susidaryti įspūdį, kad profesijų kaitaliojimas ir naujų gebėjimų mokymasis yra raktas į universalaus, tobulo kario modelį. Tik šitaip žaisdami jūs sukursite nepriekaištingą, silpnybių neturinčią kovotojų komandą. Ši sistema tikrai įneša naujų vėjų į konservatyvų fantazijos pasaulį. Žmonės, žaidę vėlesnes dalis, bus tikrai maloniai nustebinti šio įdomaus Squaresoft eksperimento. Job sistema įtraukia ir dažnai atsitinka taip, kad žaidėjas pasineria į įvairiausius profesijų ir ability derinius bei bando juos kovos lauke, užuot keliaudamas istorijos keliu.

## Garsų pasaulis

FFV muzika, nesuklysiu, kerinti. Melodijos, nors kokybiškai ir nėra geros, tačiau jų turinys tikrai puikus. Visa žaidime skambanti muzika sukrečia žaidėją savo sentimentalumu. Pasakiškos melodijos sujaudina ir perteikia jums herojų emocijas. Pati šauniausia, be jokios abejonės, yra pagrindinė kristalų temos melodija. Kaip ir daugelis kitų, ji lyriška ir jausminga, tačiau pagrindinė jos mintis aiški — viltis visada gyva. Žaidime skamba ne vien tik sentimentalios melodijos. Išgirsite puikiai pažįstamas mūšio ir chocobo melodijas. Tiesa, pastaroji kažkokia „remiksuota" :). Muzikai laiko suktukas įtakos turėti negali, todėl už fantastišką Squaresoft kompozitorių darbą galime parašyti didelį gražų dešimtuką.

## Tam plačiam, plačiam pasauly

Fantazijos planeta šauni. Žinoma, viskas žemėlapyje atrodo itin juokingai, tačiau čia viskas priklausys nuo jūsų. Jei žiūrėsite į žaidimą kaip šiuolaikinis snobas — nieko gero jame ir neišvysite, o jei atsiribosite nuo išankstinių nusistatymų, pajusite simpatijas tiems dvylikos metų senumo kvadratukams. Po šį primityvų, tačiau žavingą pasaulį keliaujame

įvairiai: dažniausiai, žinoma, tenka vaikščioti pėsčiomis, kartais gauname pajoti ant seno bičiulio chocobo, o vėliau ant šio paukščio galima ir skraidyti. Jūromis plaukioja įvairūs laivai, o vėliau galima paskraidyti ir išsvajotu orlaiviu. Tuomet jau niekas nebetribos jūsų laisvės ir galėsite bastytis po visą planetą ir dar kai kur. Miestai taip pat šaunūs. Nors pastatai visur beveik vienodi, gyvenvietės skiriasi savo išplanavimu, muzika ir žmonėmis. Vienas — piemenų kaimelis, kitas — uostas, trečias — ugnies miestas. Žodžiu, įvairovė plati, tačiau labiausiai žavintis bruožas — miestų jaukumas — jaučiamas visur. Išvarginti sunkių kovų, susierzinę jūsų herojai atvyksta į kokį mažą miestelį. Užgroja paprasta, tačiau sielą gaivinanti, dvasinga melodija, ir visos neigiamos emocijos atslūgsta. O kur dar raminantis vandens čiurlenimas... Jūs nueinate į smuklę, iš žmonių sužinote naujausius gandus, dar pasišlaistote po parduotuves (pinigus kažkur juk reikia išleisti), o tuomet jau ramia širdimi, keliaujate į savo apartamentus. Užgros ta mūsų mylima nakties melodija ir išauš naujas rytas...

## Kovos, ginklai ir panašiai...

Nuo pat pirmos Final Fantasy dalies iki pačių naujausių laikų, šios sagos kovos sistema visąlaik išliko tokia pati, o skirtumai tarp dalių neesminiai. Ne išimtis ir FFV. Galbūt, reikia paminėti, kad kautis turėsite keturiese, o ne trise, kaip įprasta FF žaidimuose. Kaip ir visur, herojai turės skirtingą arsenalą ir magijos pasirinkimą, kurie priklausys nuo profesijos. Ginklus, kaip visada, pirksite parduotuvėse. Keisčiau yra tai, kad ir magiją turėsite nusipirkti, o ne išmokti. Tai, žinoma, skonio reikalas, bet kovos FF sagoje yra tik šalutinis dalykas, užpildantis tarpus tarp istorijos posūkių. Tiesa, Job sistema kovoms suteikia daug dinamikos ir kautis FFV pasaulyje visai linksma, nes veiksmų pasirinkimo įvairovė yra pati plačiausia.

## Ir dar šis tas, kas liko už borto

Nepaisant to, kad FFV žiūrint siaurąja prasme labai panašus į vėlesnius Hironobu komandos darbus, ši dalis daug kuo išsiskiria iš vėlesnių Square kūrinių. Visų pirma siūlau pažvelgti į pirmąsias dvi Playstation konsolei sukurtas dalis. Modernūs miestai, šautuvai, kompiuteriai ir kita įvairiausia technika — kitaip tariant, fantazija pažengusi į ateitį. O FFV, atvirkščiai, neišvysite nė vieno kompiuterio. Tai viduramžių stiliaus žaidimas, kuriame techniką kuo puikiausiai gali pakeisti magija. Čia jūs klajosite po pilis su daugybe patalpų, taip pat aplankysite gražius senoviškus miestelius, o įvairiausius dangoraižius ir kitokias velnio išmones palikim vėlesnėms dalims. Ši graži viduramžiško stiliaus tradicija atgimė tik Zidano ir kompanijos laikais. O tiems, kurie jau seniai persisotino mokslinės fantastikos, šis senovinės atmosferos dvelksmas bus tikrai malonus.

## Štai ir pabaiga, ponios ir ponai

Viltis miršta paskutinė. (Patarlė, apie kurią jūs tik ką pagalvojote, čia visai netinka!) Būtent tokia yra viso žaidimo pagrindinė mintis. Savitas, originalus žaidimas, kuris tiek daug skiriasi nuo tuštybe persisunkusios šių dienų realybės. Dvasinga ir jauki žaidimo atmosfera nors trumpam padės jums pabėgti nuo kamuojančių rūpesčių. Ir tikrai patariu kiekvienam nepatingėti, susirasti ir pamėginti šį seną, bet gerą žaidimą. Tereikia atsikratyti tų milžiniškų šiuolaikinių reikalavimų, kurie baigia užsmaugti kompanijų kūrybingumą, ir, patikėkite manimi, FFV pasirodys kur kas malonesnis ir kokybiškesnis už daugelį šiuolaikinių „stebuklų", o jūs patirsite puikių emocijų, žaisdami šį be galo gilų Square kūrinį. Juk pagaliau tai tik dar vienas Final fantasy. O kadangi naujosios dalys pereitos dešimtis kartų, šis žaidimas tikrai jums reikalingas.

**Ir dar šis tas: bet kuriam, išdidžiai save vadinančiam FF ekspertu, tikrai ne pro šalį bus sužinoti apie sagą daugiau ir išvysti, kokie gi buvo tie pirmieji kuklūs, tačiau prasmingi žingsniai.**

## RESIDENT EVIL - ŽIAURIOS SMULKMENOS

Capcom kompanija atskleidė naujų smulkmenų apie naujausią Resident Evil frančizės projektą. Įdomiausia yra tai, kad ketvirtas *RE* pradeda naują labai baisų serijos epizodą ir žaidimas išeina toks gąsdinantis, kad pačius kūrėjus apima siaubas:). Visi žaidimo filmukai (*cut scenes*) atlikti panaudojus TIK žaidimo varikliuką, o tai reiškia, kad nebus jokių *FMV* (*full motion video*) iš anksto nupaišytų „*multikų*". Ir blogiausia naujiena *PS2* savininkams yra ta, kad žaidimas lieka išskirtiniu *Gamecube* kūriniu ir nėra ne menkiausios galimybės, kad pasirodys kitose platformose :(.

## DOOM 3 — DETALIAU

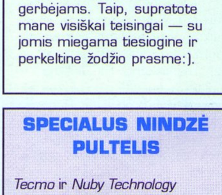
Atskleista papildoma informacija apie žaidimo *Doom 3 X-Box* versiją. Visų pirma žaidimas pasirodys keliais mėnesiais vėliau po *PC* varianto (t. y. kažkur vasaros pabaigoje). Tarp kitų naujienų pažymėtinas *X-Box Live* palaikymas, kuriame *Deathmatch* galės žaisti iki 4 žaidėjų ir kartu pereinant *story* — *2*. Grafika bus kiek silpnesnė PC versijos, tačiau visi specialieji efektai išliks nepakitę, įskaitant apšvietimą, *bumpmapping*, fiziką, animaciją ir lygių geometriją. Tuo pačių metų visi dideli lygiai bus suskaidyti į dvi arba trys zonas. Kokybiškų TV savininkų džiaugsmui D*oom 3 X-boxe* palaikys progressive scan skleistinę.

## MIEGOK SU KASUMI!

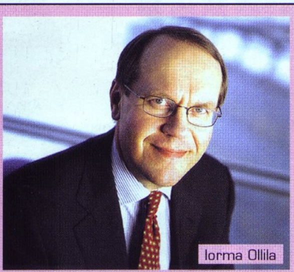
*Microsoft* ir *Tecmo* kompanijos siūlo visiems, kas užsisakys specialią *X-Box* versiją „*Kasumi Blue*", nemokamą pagalvę–čiužinį su abipusiu pagrindinės „*Dead or Alive Volleyball*" herojės Kasumi vaizdu. Šio minkšto stebuklo ilgis yra 160 cm — lygiai tiek, kokio ūgio turi būti tikra *Kasumi*. Pažymėtina, kad tokios pagalvėlės vadinamos Japonijoje „*glebėsčiavimosi pagalvėmis*" ir skirtos vienišiems anime gerbėjams. Taip, supratote mane visiškai teisingai — su jomis miegama tiesioginė ir perkeltine žodžio prasme:).

## SPECIALUS NINDZĖ PULTELIS

*Tecmo* ir *Nuby Technology* kompanijų bendradarbiavimo rezultatu tapo specialus valdymo kontroleris žaidimui *Ninja Gaiden*. Iš kitų jį išskiria unikalus stilingas dizainas ir funkcijų bei komandų programavimo galimybė. JAV jis jau parduodamas, kadangi garsaus žaidimo *X-Box* konsolei pristatymas ten jau įvyko. Europoje toks malonumas bus pasiekiamas netrukus po europietiškos *Ninja Gaiden* premjeros, įvyksiančios kovo pabaigoje.



# Nesėkmingo N–Gage pasirodymo priežastys


Iorma Ollila

**Duodamas interviu laikraščiui Financial Times Nokia kompanijos valdybos narys Iorma Ollila prisipažino, kad mobilaus žaidimų telefono N-Gage pardavimai yra mažesni negu planuota. Faktiškai tai pirmas oficialus Nokia nesėkmių pripažinimas. Tačiau ponas Ollila nedelsdamas pridėjo, kad apie realius rodiklius galima bus kalbėti tik 2005 metų pabaigoje. Ne visai aišku, kokiais būtent faktais rėmėsi Nokia valdybos narys, skelbdamas šią datą, tačiau per tokį ilgą laiką su N-Gage gali įvykti bet kas — jis arba taps populiarus (tai mažai tikėtina), arba apleis savo vietą žaidimų scenoje.**

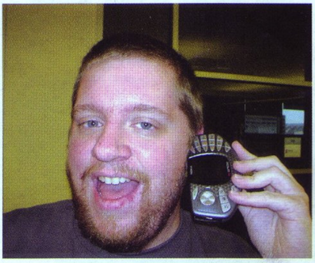
Priminsiu, kad Nokia laikosi visiškos tylos, kai kalbama apie N-Gage pardavimų apimtis. Šiuo metų nėra tiksliai žinoma, kiek įrenginių buvo parduota per laiką nuo pasaulinės premjeros 2003 metų spalio mėnesį iki šiol, o pati kompanija gamintoja teikia duomenis tik apie nusiųstas į pardavimo taškus konsoles, kurie liudija, kad parduota 600 000 aparačiukų. Tačiau realūs pardavimai gali būti žymiai mažesni. Dar daugiau: neseniai viena didžiausių pasaulyje prekybinių tinklų Gamestop nustojo pardavinėti N-Gage savo parduotuvėse, o tai irgi neprideda optimizmo dėl šios platformos ateities.

**Pabandykime giliau pažvelgti į tikrąsias Nokia žaidimų konsolės nesėkmių priežastis, kurias išskaidysime į septynias mirtinas nuodėmes:)**

**NUODĖMĖ NR. 1: SENI ŽAIDIMAI**
Absoliuti N-Gage žaidimų dauguma yra niekas kitas, kaip Gameboy Advance arba Playstation perdarytos versijos. O kadangi didžioji dalys potencialių N-Gage pirkėjų jau turi arba Gameboy Advance, arba Playstation, Nokia naujovės pirkimas tampa paprasčiausia kvailyste — nes viską jau esate žaidę anksčiau.

**NUODĖMĖ NR. 2: PRASTAS EKRANAS**
Nors techniškai N-Gage gali formuoti nuostabią grafiką (geriausią iš kišeninių konsolių), jos ekranas nesugeba perduoti net mažos šio grožio dalies. Visų pirma, N-Gage gali pavaizduoti tik 1/8 GBA ekrano standartinės palitros. Visų antra, ekrano apšvietimas, padarytas kaip įprasto mobilaus telefono, gęsta, nespėjęs parodyti net pagrindinės žaidimo „zastavkės" paskutinių kadrų. Pagaliau ekrano konfigūracija, kai jo aukštis didesnis už plotį, nenumato kai kurių žaidimų žanrų N-Gage vystymo, pvz., horizontalių skrollerių-shooter'ių.

**NUODĖMĖ NR. 3: SUDĖTINGAS ŽAIDIMŲ PAKEITIMAS**
Pasirenkant žaidimą, kurį žaisite šiandien su savo N-Gage, reikia būti labai atidžiam, kadangi už klaidą kartais tenka sumokėti



brangiai. Visa esmė ta, kad vieta kortelėms su žaidimais yra po akumuliatoriumi, ir jei nuspręsite pakeisti vieną žaidimą kitu, jums reikės: atidaryti galinį telefono dangtelį, atjungti akumuliatorių, išimti senąją kortelę ir statyti naują, vėl įjungti akumuliatorių, uždaryti telefoną. Beje, manipuliuoti dviem kortelėmis ir akumuliatoriumi ne itin patogu, ypač automobilyje, kur kiekvienas trinktelėjimas gali būti pavojingas. O tai — 100 Lt nuostolių :)

**NUODĖMĖ NR. 4: ERALAŠAS" SU POKALBIO FUNKCIJA**
Kadangi N-Gage išėjo kiek didokas mobilus telefonas, gamintojai patalpino visas jo „bendravimo" komponentes į šoną. Todėl kalbėdami su N-Gage telefonu, iš šono atrodysite kaip žmogus, kažką šnibždantis į akinių futliarą arba į kalkuliatorių — priklausomai, iš kokio kampo žiūroma:)

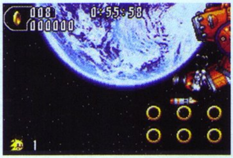
**NUODĖMĖ NR. 5: KAINA**
Objektyviai N-gage yra per brangus. Net dabar, kai jo kaina smuko iki 199 JAV dolerių (o buvo 299!). Jei laikysime N-Gage kišenine konsole, tai ji —vienareikšmiškai brangiausia konsolė pasaulyje. Jei norėsite naudoti N-Gage kaip „krūtą" mobilų telefoną, tai atsiminkite, kad į komplektą neįeina Bluetooth adapteris (dar apie 100 dolerių) ir atminties kortelės, reikalingos MP3 failų įrašymui.

**NUODĖMĖ NR. 6: KVAILAS DIZAINAS IR VALDYMAS**
Jei duotume N-Gage į rankas žmogui, nepažįstančiam šiuolaikiškos technikos, jis tikriausiai nesuvoks, kaip reikia valdyti šį agregatą. Tai, žinoma, nereiškia, kad dizainas ir ergonomika yra prasti. Tačiau padaryti juos geresnius tikrai buvo galima!

**NUODĖMĖ NR. 7: KONKURENTAI**
Koks bebūtų geras arba blogas N-Gage, jis pralaimi visų pirma kitoms kišeninėms konsolėms. Pirma — Gameboy'ui, dominuojančiam šioje rinkoje (įvairiai modifikuotam) nuo 1989 metų. Antra — artėjančiam Playstation Portable, už kurio stovi visa Sony korporacijos galia ir visa Playstation 1–2 žaidimų biblioteka.

# SONIC ADVANCE 2

Kūrėjas: **Sonic Team** | Leidėjas: **Atari** |
Data: **2003-03-21** | Žanras: **platforma**



Ežys Sonikas šturmuoja visas konsoles. Nesigilinsim į jo kitus pasirodymus, tačiau teko įsitikinti, kad GBA versija pasirodė bene sėkmingiausiai. Galbūt tai žmonių protuose įaugęs faktas, kad šis žaidimas turi slinkti šonu ir nieko iš jo daugiau nebepadarysi... Kaip bebūtų, galime drąsiai pagirti komandą, liejusią savo prakaitą nešiojamam ežiui sukurti. Antra dalis įrodė, kad tęsinys gali išties būti pranašesnis už praeitą dalį ir kad GBA žaidimai geriausi tie, kurie yra naujai sukurti, o ne perkelti iš kitos sistemos.

Už ką toks pagyrimų lietus? Patikėkite, ponai, žaidimas to vertas. Pavargęs po paprastai neišvaizdžių perkėlimų, Soniko dėka gavau lyg gurkšnį rūgpienio karštą vasaros dieną. Ryškios spalvos, nuotaikingi veikėjai ir nepriekaištingo dizaino lygiai — viskas, ko man reikėjo.

Tik pradėję žaisti, didelio skirtumo tarp pirmos dalies ir tęsinio neišvysite. Grafika, rodos, išliko praktiškai tokia pat, žaidimo procesas irgi tas pats... Tai kuo gi žaidimas ypatingas? Jo pliusus suprantame tik pažaidę ilgesnį laiką. Pastebim, kad greitis yra tiesiog beprotiškas. Galbūt, netgi greičiausias iš visų Soniko žaidimų. Grafika, žaidimo pradžioje pasilikusi šešėlyje, vis dėlto turi ką pademonstruoti — progresas po pirmos dalies ryškiai matomas: veikėjai juda sklandžiau, aplinkos sudarytos iš daugiau ir smulkesnių detalių.

Lygių dizainas tiesiog pribloškiantis ir pataikaujantis kiekvieno žaidėjo užgaidoms. Patys lygiai yra milžiniški, išsišakojantys ir klaidinantys. Galite aplinkos netyrinėti ir lėkti pilnu greičiu pirmyn. Dizainas suteikia visą šį malonumą — kliūtys meta iššūkį, tačiau jokiu būdu nesulėtina tempo. Taip pat lygiai prikišti pagreitinančių judėjimą spyruoklių, į orą sviedžiančių tramplinų ir panašių detalių, skatinančių riedėti kuo greičiau! Jei priklausote žaidėjų, kurie mėgsta išsniukštinėti kiekvieną virtualų žaidimo kampą, kategorijai — neliksite nuvilti, nes painiuose lygiuose yra ne tik į ką pasižiūrėti, bet ir duotas tikslas surasti po 7 specialius žiedus. Žiedų dėka pateksite į papildomus lygius, kuriuose rinksite Chaoso smaragdus. Vienu žodžiu, kūrėjai suteikė priežastį ištyrinėti jų kruopščiai sukurtus kambarius bei pilnas galimybes tuos pačius kambarius įveikti raketiniu Soniko greičiu. Vos ne du viename :-)

Pats žaidimo principas liko ištikimas ankstesniems: renkate žiedus, už 100 jų gaunate papildomą gyvybę, nukaunate priešus, šokdami jiems ant kupros. Nespėjus išsisukti nuo atakos, visi žiedai pažirs į šalis. Neturėdami nei vieno žiedo kišenėje ir gavę pažeidimą, žūsite.

Grafika spalvota, ryški, antro plano fonas gražiai juda skirtingu greičiu nei platforma, kuria bėgiojame. Lygiai nupiešti su išsiskiriančiom, nejudančiom 3D detalėm, „bėgimo takeliai" persipina, išsiraito įvairiom formom ir primena linksmuosius kalnelius. Muzika irgi nėra bloga, nors kad ją pamėgtume, reikia turėti tam tikrą skonį. Vis dėlto ji puikiai atlieka savo pareigą — prisidėti prie veiksmo ir ji pagyvinti.

Geriausios žaidimo savybės slypi ne išvaizdoje ar garse, nors jie yra nuostabiai sukurti. Įveiksite SA2 per porą valandų, tačiau būtent trukmė ir lemia pagrindinį apdovanojimą šiam tęsiniui. Be Soniko, atrakinsite dar 4 veikėjus, kurie suteiks visiškai naują žaidimo patirtį ir prives prie kai kurių kitiems nepasiekiamų paslapčių. Galėsime valdyti mums jau pažįstamus Knuckles ir Tails herojus bei porą naujų veikėjų. Kiškienė Cream bus pirma, kurią atrakinsite žaidimo metu. Ji sugeba greitai bėgti bei gerai šokinėja platformomis, ją valdant kova su bosais bus niekų darbas. Taip pat ji sugeba šiek tiek paskristi mojuodama savo ausimis, bet skrydžio trukmė labai ribota. Amy — veikėja, atrakinama tik įveikus žaidimą su kitais 4 veikėjais, rankose nešioja didžiulį kūjį ir bėgiodama juo mojuoja. Pasijusite lyg už tanko vairo! Be minėtų veikėjų, atrakinsite ir mini žaidimą. Trumpiau tariant, kiekvienąkart atrakinsite kažką naujo ir linksmo, kas skatins žaisti nesustojant.

Sudėkime nuo mažų dienų gerbiamą žaidimo procesą + atnaujintą grafiką + tonas atrakinamos medžiagos + visa tai telpa mūsų kišenėje!.. Sulaukėme vieno geriausių GBA platformerių...

Tęsinys, vertas tiek Soniko serijos, tiek GBA konsolės vardo. Štai ką reiškia draugystė :-)

**IŠVADA**
**94**

Įžygis!

| | |
|---|---|
| **GARSAS** | **85** |
| *Laiko patikrinti garsai.* | |
| **MUZIKA** | **85** |
| *Linksmas, niekuo nuo kitų nesiskiriantis garso takelis, ir tiek :-).* | |
| **GRAFIKA** | **96** |
| *Tiesiog raibsta akys — žaidimo spalvos tiesiog spinduliuoja!* | |
| **VALDYMAS** | **92** |
| *Kaip peiliu per sviestą.* | |
| **SIUŽETAS** | **60** |
| *Kiek ten to siužeto Soniko žaidimuose...* | |

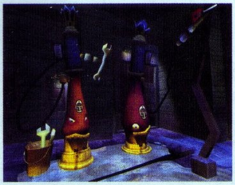
# VooDoo Vince

Kūrėjas: **Beep Industries** I Leidėjas: **Microsoft** I Data: **2003-10-17** I Žanras: **platforma**

## ŪGIS NIEKO NEREIŠKIA!

**Žaidimų rinkoje dažnai pasitaiko atvejų, kai negarsios, galbūt pirmą kartą girdimos kompanijos sukuria puikius žaidimus. Vienas iš tokių atvejų yra Beep Industries žaidimas Voodoo Vince, skirtas Xbox konsolei. Taigi į įdomią ir pastaruoju metu naujovių išsilaukusią platformerių rinką įlekia dar vienas darbelis su, švelniai tariant, keistomis idėjomis.**

Žaidime valdome gan keistą ir nestandartinį veikėją, Vudų lėlę, vardu Vincas. Vincas įsivelia į maždaug tokį siužetą: vieną naktį plėšikautojai, pasiųsti Paslaptingojo Kosmo (pagrindinis žaidimo blogietis, bosas), įsibrovė į Madam Charmain magijos parduotuvę bei pavogė paslaptingas magiškąsias dulkes bei pagrobė pačią Madam Charmain. Bet, laimei, keletas dulkių nubirėjo ant senos vudu lėlės ir jai suteikė gyvybę. Madam Charmain lėlei telepatiškai papasakojo visą situaciją bei paprašė pagalbos. Nuo čia ir prasideda Vinco kelionė, kuriai kartas nuo karto vadovaus Charmain, naudodamasi savo telepatija. Taigi valdome Vincą — apdriskusią, iš medžiagų susiūtą skudurinę lėlytę, maždaug 10-ies centimetrų dydžio, kuri ir mus, ir priešus privers ne kartą kvatotis dėl savo bejėgiškos išvaizdos. Tačiau nors ši lėlytė ir atrodo bejėgė, taip toli gražu nėra. Žinoma, jos fizinės galimybės gan ribotos, bet, kaip žinome, Vincas yra vudu lėlė, todėl jis gali pasinaudoti tamsiaisiais vudu lėlės burtais ir



žeisdamas save sužaloti bet kokio dydžio priešininkus.

Na, o priešų išvysime išties daug: pradedant paprastais varliukais, krabais, ir baigiant maždaug 50000 kartų didesniais bosais, tokiais kaip milžiniškas dvigalvis krokodilas ar gremėzdiška užraktu prisukama žaislinė lėlė. Tiesa, priešai dar nėra didžiausias žaidimo pliusas. Ko gero, didžiausias pliusas yra lygiai ir juose pateiktos užduotys bei sunkumai. Lygiai išties įspūdingi. Teks palakstyti įvairiose teritorijose, pradedant karuselėmis ar vaiduoklių pilnais namais bei baigiant pelkynais ar žaisline mini žaidimų aikštele, kuri mums atrodys lyg normalus gyvenamasis kvartalas. Lygiuose išdėstytos užduotys išties pritrenkiamos. Kiekvienas lygis — tai tarsi atskiras žaidimas su savo tikslais bei galimybėmis. Viename iš jų tenka įlipus į žuvies kostiumą privilioti milžinišką žuvį į spąstus, save panaudojant kaip masalą, kitame tenka pagaminti dešrelę panaudojant milžinišką gaminimo aparatą, dar kitame tenka nešti per visą lygį milžinišką dujų balioną (porą kartų didesnį už Vincą, bet jam tai nė motais), kurį nors kiek stuktelėjus viskas 1 km spinduliu išlėktų į orą :). Verta paminėti, kad žaidžiant žaidimą tenka valdyti netgi keletą transporto priemonių: katerį, atrakcionų mašinėlę bei mažytę (didelę, nes Vincas už ją dar mažesnis) pelytę. Žaidimą smarkiai pagyvina ir paįvairina nuolatiniai nuostabūs linksmi dalykėliai. Dažnai būsime priversti juoktis iš paskutiniųjų. Vien Vinco kartas nuo karto žaidime mesteltos replikos pakelia nuotaiką, o ką jau bekalbėti apie dialogus su Cosmo, kuris ne kartą stos mums skersai kelio bei šaipysis iš mūsų.

Voodoo Vince techninė kokybė taip pat verta pagyrimų. Melodijos, skambančios žaidime, yra pritrenkianmos ir, kas keisčiausia, skamba vien tik džiazo muzika. Iš tiesų anksčiau maniau kad džiazas yra niekam neįdomus, prastas ir nevertas nė skatiko, bet išgirdęs melodijas žaidime visiškai pakeičiau savo nuomonę :). Grafika visiškai neatsilieka nuo garso. Visos žaidimo tekstūros ryškios, spalvingos ir detalios. Žaidimo spalvų gama išties nuostabi, viskas puikiai dera. Prikibti galima būtų nebent prie žaidimo trukmės, kadangi žaidimą įveikti prireiks nuo 10 iki 12 valandų. Kita vertus, tai galbūt ir nėra minusas, mat visi šiuolaikiniai topžaidimai maždaug tiek ir trunka.

Kaip bebūtų, tos pražaistos 12 valandų virs dar maždaug pora mėnesių gerų prisiminimų bei neišdildomų įspūdžių apie Voodoo Vince žaidimą. Šios pasakėlės apie skudurinę lėlytę tikrai nepamiršite ;). Tiesiog džiugu, kad tokios nežinomos kūrėjų kompanijos sukuria tokius nepakartojamus žaidimus. Bravo kūrėjams!

IIDI

Nuostabus platformeris su kruvomis unikaliu užduociu, nematyto siužeto ir nuostabios Jazz muzikos bei grafikos. Vudu magija valdo mus visus ir tave...

**IŠVADA 92**

| | |
|---|---|
| **GARSAS** | **85** |
| *Neblogi „Skuduriniai" garsai.* | |
| **MUZIKA** | **97** |
| *Nuo šiol klausysiu tik džiazą!* | |
| **GRAFIKA** | **95** |
| *Ryšku, spalvinga, unikalu. Kažkas naujo bei dar nematyto.* | |
| **VALDYMAS** | **90** |
| *Lengvas kaip ir Vincas...* | |
| **ĮDOMUMAS** | **95** |
| *Tarsi tiesiai į animacinio serialo.. dar nesukurto...* | |

# Patarimai pradedantiems

**Jei norite visapusiškai išnaudoti Mafia žaidimo galimybes vos jį pradėję, skaitykite šį gidą. Jei norite sužinoti tai, ko galbūt neatradote žaisdami, skaitykite šį gidą. Galų gale paskaitykite, jei norite mintyse nutapyti žaidimo portretą ir sužinoti apie Mafia įvairių smulkmenų, apie kurias neužsimenama recenzijose.**

### KETURIAIS RATAIS

Verčiau nepagailėkite laiko miesto tyrinėjimui bei trumpesnių alternatyvų pagrindiniams keliams, kurios nėra pažymėtos pagrindiniame žemėlapyje, atradimui. Gyvenimas mieste, kuriame laisvę turėsite dalintis su policininkais ir gerai sutarti su galiojančiais įstatymais, bus žymiai saldesnis, jei sugebėsite be vargo atitrūkti nuo persekiotojų, kuriais neretai bus tie patys tvarkos sergėtojai.

Įsiminkite, kuriais tiltais į kurią vietą papulsite bei kur tie tiltai prasideda. Nes pasitaikys tokių atveju, kad aklai tikėdami žemėlapiu atvažiuosite po tiltu ir privalėsite daryti didžiausias apylankas, kad surastumėte jo pradžią.

Taip pat patartina atsiminti keletą pagrindinių kelių Salieri baro link, kur turėsite lankytis vos ne po kiekvienos misijos. Norėdami patirti pilną malonumą, važinėkitės tol, kol miesto vietoves imsite atpažinti pagal kraštovaizdį. Nereikės nuolat žvilgčioti į žemėlapį, nes tai ypač erzina gaudynių arba lenktynių su laiku metu. Be to, miestas taps jaukesnis ir artimesnis širdžiai.

Pateiksiu šiek tiek patarimų vairuotojams, kurie turėtų būti įsiminti kaip 9 Dievo įsakymai. Nesitikėkite GTA stiliaus skrajojimų nepaprastu greičiu ir automobilių kosmetinių žalojimų bei guminių sienų. Dėl kūrėjų

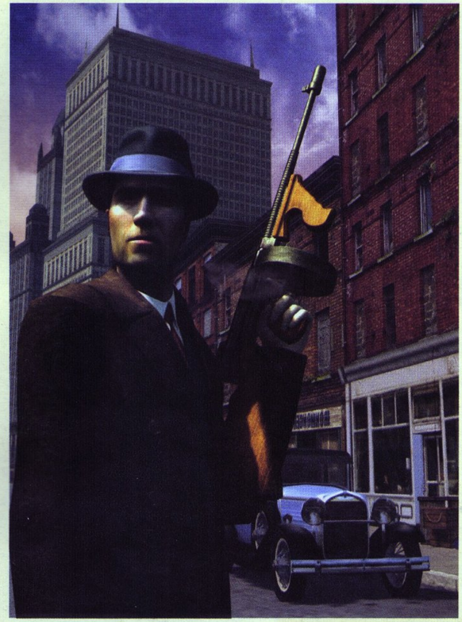
pasirinkto laikmečio, automobiliai bus lėti, o avarijos pridarys daugiau bėdų mašinos viduje nei iš išorės. Labai lengvai savo transporto priemonę galite sugadinti, kad ši nebeveiktų, o jai apsivertus teks ieškotis naujos, nes stebuklinga nematoma ranka nepastatys jos vėl ant ratų (konkrečiai GTA irgi nenaudojo šio triuko, tačiau „Mafijoje" apsiversti yra žymiai paprasčiau bei kur kas mažesnė tikimybė, kad versdamiesi atsistosite ant ratų).

mašinos, pasižyminčios geru valdymu, iščiuoš iš kelio.

Negalvokite, kad įlipę automobilio vidun tapsite saugūs. Jus gali pašauti ir kelyje, nors, žinoma, pataikymo tikimybė gerokai mažesnė.

Neužmirškite, kad važiuodami galite būti ne tik pašauti, bet ir patys galite šaudyti. Geras būdas atsikratyti persekiotojų, sustabdyti persekiojamuosius ar šiaip pagąsdinti praeivius :–)

Naudokitės greičio ribotuvu, kai tik nenorite prasidėti su policija.



Jei užvažiuosite ant bordiūro, automobilio šonas kiek šoktels į viršų. Jei tuo pat metu pasuksite į šoną, mašina gali pradėti verstis ar apsisukti ratu. Taigi posūkius geriausia atlikti iš lėto ir atsargiai.

Padangos gali būti peršautos. Su tokia padanga normaliai važiuoti praktiškai nebesugebėsite. Geriausia ieškotis kito automobilio.

Prieš staigius posūkius būtina gerokai pristabdyti, nes net ir

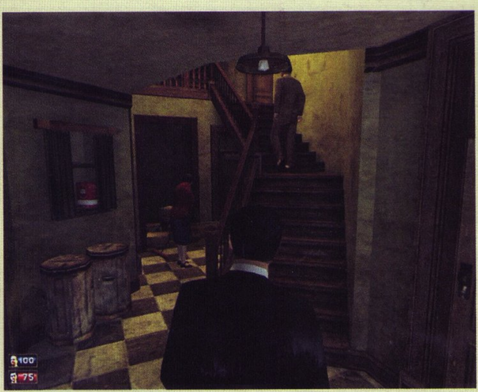
### Žaliomis kepurėmis

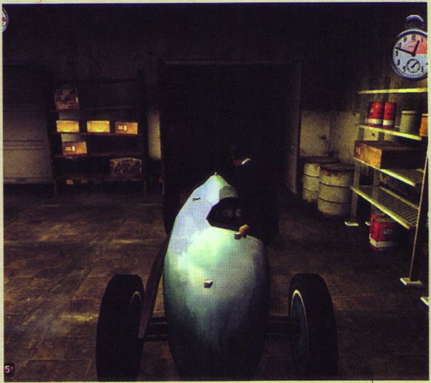
Vyrukai, Lietuvoj nešiojantys žalias kepures, „Mafijos" pasaulyje bus didelė rakštis pačioje nemaloniausioje vietoje. Patruliuojančius policininkus matysite savo radare pavaizduotus mėlynais taškeliais. Tačiau šalikelėse stovintys ir pėsčiomis marširuojantys tvarkos sergėtojai tik ir taikysis čiupti jums už gerklės, kai tik pravažiuosite raudoną šviesą, viršysite greitį ar pažeisite dar kokias kelių eismo taisykles. Jei pasipiktinęs jūsų taisyklių neišmanymu arba piktavališku jų laužymu pėsčias policininkas ims grėsmingai švilpti ir bėgti iš paskos, pernelyg nesijaudinkite, jei sėdite už automobilio vairo. Tik kuo greičiau nykite jam iš akių. Jei pačių transportas tėra kojos, geriausia įšokti į kokį tramvajų, nes atrakinėti pirmą pasitaikiusią mašiną tikriausiai nebus laiko.

Susidūrę su ratuotais policininkais, laukite bėdos. Jie pasistengs išmušti iš jūsų taip trokštamą baudą visais įmanomais būdais. Paprasčiausia išeitis — susimokėti baudą netampant „žaliesiems" nervų (tiesa, žaidime policininkų uniformos ne žalios, bet lietuviai vis dėlto turėtų suprast, apie ką kalbama :–)). Jei esate karingos sielos, galite bandyti išnešti muilą, bet tai bus sudėtinga ir daug laiko atimanti užduotis. Geriausia taktika — išvažiuoti į priešingą eismo juostą ir nardyti tarp automobilių arba nustumti policininkų transporto priemonę į priešingą eismo juostą ar į kokį stulpą. Jei pavyks pasprukti, išvysite antrankių ikoną. Pasislėpkite kokiam civilizacijos ar bent jau policijos nepaliestam užkabory ir palaukite, kol ženklas pranyks.

Ginklo jokiu būdu netraukite policijos akivaizdoje. Jie tuoj pat ims šaudyti. O jei dar vieną kitą pareigūną nužudysite, kiekvienas jus išvydęs patrulis nesidrovės panaudoti savo šaunamąjį ginklą. Tokiu atveju, neilgai trukus teks pripažinti pralaimėjimą.

Geras būdas nepaisyti eismo taisyklių ir likti nenubaustam — pavogti policijos automobilį. Tokia proga pasitaikys tik kelis kartus žaidime, nes kitais atvejais tektų susiremti su viduje sėdinčiais pareigūnais, kas jums būtų visai ne į naudą. Na, o pagrobę mašiną, galite lėkti miesto gatvėmis nieko nekliudomi. Ir niekam nerūpi, kokiu reikalu tu sudarai avarines situacijas, lakstai miesto gatvėmis kaip pamišęs.





Pagrindinė atmintinė, ko galite tikėtis iš policininkų ir kaip to išvengti.

Pareigūnai ims šaudyti, jei išvys jūsų rankose ginklą, taigi įsitikinkite, kad ginklas saugiai ilsisi dėkle, kai eisite gatve.

Nenutrenkite pėsčiųjų ir net švelniai nebakstelėkite nė vienam jų, nes policininkai nesupranta pokštų bei sužiaurėjusio šių laikų jaunimo, todėl tuojau pat prisistatys ir jus areštuos.

Visuomet prieš vogdami automobilį gerai apsidairykite — pareigūnai gali pasielgti kaip tikri slapukai ir sučiupti jus iš pasalų :-)

Paprastai policininkams sustabdžius gausite mokėti baudą. Tačiau niekada nestokite vykstant jūsų ir „blogiečių" gaudynėms, nes skubiai pralošite.

Pareigūnų taikinys būsite vien tik jūs, taigi susišaudymus su priešais geriau nukelkite į neviešus kiemus, kur nesilanko tvarkos sergėtojai. Nes antraip policininkai nekreips dėmesio į ginkluotus priešininkus, o puls tik jus. Pats turėtumėte žinoti, ką reiškia ugnis iš dviejų pusių + „Mafijos" sudėtingumo lygis...

## NE TUŠČIOM RANKOM

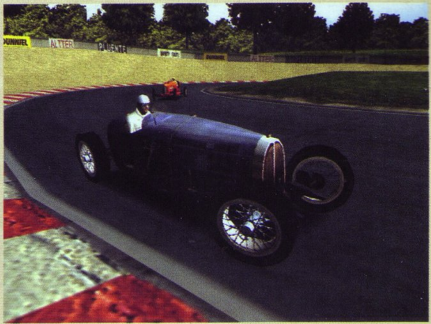
Koks gi žaidimas be ginklų — labai dažnai kūrėjų prisimenama frazė. Tačiau kokie ginklai 30-aisiais?!..

**„Muamieji"** Tai pats blogiausias pasirinkimo variantas, nebent misija nurodo, kad privalote nenaudoti šaunamųjų ginklų. Iš „mušamųjų" ginklų lengviausia naudotis beisbolo lazda ir kastetu. Beisbolo lazda gera tuo, kad palaikę mygtuką ilgiau, galite iškirsti priešą vienu smūgiu. Tai ypač praverčia slaptesnėse misijose. O su kastetais atakuosite gerokai greičiau, bet silpniau. Geriausia taktika kaunantis prieš daugiau nei vieną priešą, bėgioti aplink ir mojuoti turimu ginklu. Jei nestovėsite vietoje, priešams bus sunkiau jus sužeisti.

**Pistoletai** Jie labai skiriasi savo galia. Colt Detective Special yra pats prasčiausias, padaro nedaug žalos ir baisiai netaiklūs šūviai sukels abejones, ar tokie ginklai išvis kada nors buvo reikalingi. Vis dėlto paėmę kokį Colt 1911 pajusite didelį skirtumą — trumpas užtaisymo laikas, tikslūs šūviai — vienas malonumas. O jei mėgstate plėšyti žarnas be ypatingo preciziškumo, rinkitės Magnum.

**ratiniai autuvai** Galingi kaip pragaras, tačiau visiškai juos išnaudosite tik artimoje kovoje. Ne viskas taip puiku — užtaisymo trukmė baaaisiai ilga. Kai kurių šautuvų užtaisymo trukmė trumpesnė, bet užtat kas porą šūvių reikia dėti naujas kulkas. Taigi geriausia taktika — pribėgti pakankamai arti priešo, kad nekiltų abejonių, jog šis užsilenks nuo to vienintelio šūvio, kurį iššausite.

**Kulkosvaidžiai** Gal visai be reikalo parašiau daugiskaitą, nes kulkosvaidis tėra vienas visame žaidime. Vienas, bet žinomas vos ne kiekvienam — senas, geras Thompson. Į jį dedama 50-ies šovinių



apkaba, kurią pakeisti — didis darbas, tad kovai pasiruoškite su bent jau puspilne apkaba. Koją pakiša smarki atatranka, bet nepulkite į paniką, kai šaudydami negalėsite niekaip nukreipti ugnies į priešą. Visąlaik švelniai nulenkite analoginę svirtį žemyn ir stabilizuokite šūvių kryptį. Tokiu būdu susidoroti su visu priešų būriu bus vieni niekai.

**autuvai** Žaidime aptiksite dviejų rūšių šautuvus. Tačiau dažniausiai naudosite Springfield'ą. Tai taiklus ginklas, neišsiskiriantis nė viena akivaizdesne bloga savybe. Antra šaudyklė yra Mosin–Nagant. Ją naudosite kaip snaiperinį šautuvą.

Ginklų asortimentas nemažas, bet teks nemažai pasitreniruoti, kol išnaudosite bent didžiąją dalį jų galimybių, kol apsiprasite su ne itin paklusniu valdymu. Kad bent kiek palengvintume jūsų pastangas, pridedame šiek tiek patarimų susišaudymams.

Naudokitės priedanga. Būtinai susiraskite kampą, už kurio galėsite užlįsti. Susišaudymai vyksta kaip senuose gangsterių filmuose: abi priešininkų pusės pasislėpusios ir po kelias kulkas paleidžia iš už slėptuvės kampo. Sau palankią aplinką galite suformuoti ir patys, pavyzdžiui, sustatyti automobilius reikiamose vietose.

Būdami už žemos priedangos, pridengiančios jus tik iki pusės, pritūpkite. Tuomet nusitaikykite į numanomą priešo lokaciją (jei dėl kartais sukvailiojančios kameros rakurso jo nematot) ir staigiai atsistoję atidenkite ugnį.

Jums pradėjus bėgti, priešai seks iš paskos. Raskite tinkamą progą užlįsti už kampo ir pasitikti atskubantį priešą švino kruša.

Visada prieš susišaudymą įsitikinkite, kad ginklai pilnai užtaisyti. O kovos metu ginklą užtaisinėkite tik slaptavietėje.

Išlaukite momento, kai priešui reikės užsitaisyti ginklą. Jei jis neturės kur pasislėpti, tai reikš jūsų pergalę.

Jei situacija prasta, nebijokite atsitraukti ir bandyti pergalę išspausti kitoje aplinkoje. Priešai būtinai seks paskui.

Išlikite ramūs, nes valdymas pareikalaus labai švelnių judesių. Sužeidus priešą, šis akimirkai sustings, o tai gera proga iššauti dar kartą ir taip keliais šūviais jį pribaigti.

Jei turite kulkosvaidį ir žinote, kad jūsų už kampo laukia priešas, pradėkite šaudyti jau lįsdami iš kampo, o ne iš už jo išlindę.

Jei matote iš slėptuvės išlindusią priešo kūno dalį, netgi ranką ar koją, šaukite į ją, ir priešas privalės trauktis iš rasto kampo bei dažniausiai papuls jums tiesiai jums į nagus.

Tiek tų patarimų — dar daug ką patys atrasite, tačiau laikykite tai įkėlimu į bėgius, kuriais pagavę greitį, netrukus įsipinsite į intriguojančią istoriją ir po daugelio nuotykių kupinų valandų nustebsite žvilgtelėję pro langą ir išvydę modernų pasaulį...

# PATARIMAI KODAI

### NFL STREET (PS2)

Vietoje vardo veskite kodus (būtinos tikslios didžiosios ir mažosios raidės)

Efektas - Kodas

Visi stadionai — Travel
NFL Legend komanda — Classic
Kayslay komanda — KaySlay
X-ecutioner komanda — Excellent
AFC East All-Star komanda — AE3278
AFC North All-Star komanda — AN6789
AFC South All-Star komanda — AS6884
AFC West All-Star komanda — AW9378
NFC East All-Star komanda — NE3278
NFC North All-Star komanda — NN6789
NFC South All-Star komanda — NS9378
NFC West All-Star komanda — NW9378

### FREEDOM FITHTERS (PS2)

**Automatas, įvairūs daiktai:**
Žaisdami spauskite: Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis, Aukštyn. Jei įvedėte teisingai, ekrano viršuje pasirodys žinutė. Pakartokite kodą, kad panaikintumėte efektą.
Snaiperis, daiktai: Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis, Dešinėn.

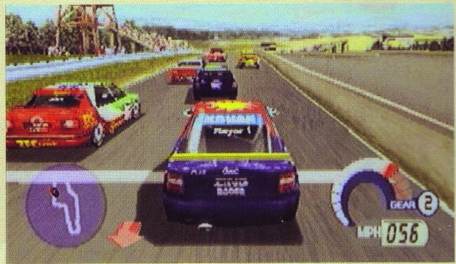
**Raketsvaidis, daiktai:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis, Kairėn.
**Sunkus kulkosvaidis, daiktai:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis, Žemyn.
**Šratinis šautuvas, daiktai:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas(2), Aukštyn.
**Automatinis vinių plaktukas:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, X, Kairėn.
**Neribota amunicija:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, X, Dešinėn.
**Peržiūrėti išmetimo taškus:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, X, Aukštyn.
**Maksimali charizma:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas, X, Žemyn.
**Nematomumas:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas(2), Kairėn.
**Sulėtintas režimas:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas(2), Dešinėn.
**Pagreitintas režimas:** Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas(2), Žemyn.

### WARCRAFT II: THE DARK SAGA (PSONE)

Žaidimo metu spauskite Start ir pasirinkite kodų opciją. Tada veskite kodus:

Kodas — Efektas

GLTTRNG — 10000 aukso, 5000 medienos ir 5000 alyvos
VLDZ — 5000 alyvos
TSGDDYTD — nepažeidžiamumas ir dalinio jėgos padidėjimas
MKTS — greitas statymas ir tobulinimas
VRYLTTL — visi burtai ir pilna mana
DCKMT — pilni patobulinimai
THRCNBNLYN — laimėti visą žaidimą
NTTHCLNS — praleisti dabartinį lygį
NVRWNNR — išjungti visišką pergalę
NGLS — įjungti magiškus spąstus
NSCRN — parodyti pilną žemėlapį
HTCHTXNS — greitesnis medžių kirtimas
YPTFLWRM — pralaimėti žaidimą




### TOCA WORLD TOURING CARS (PSONE)

Veskite kodus į Bonus Items meniu (kai kurie turi du variantus). Efektai pasireikš Free Race režime.

Kodas — Efektas

MUSCLE, GRUNTSOME — papildoma galia
MOON, EUROPA — maža gravitacija
NITRO — NOS pagreitinimas
SHINY — chrominiai automobiliai

BACKWARDS, WEFLIPPED — veidrodinės trasos
ONE2MANY, ETHANOL — sulietas vaizdas
NITRO — NOS pagreitinimas
DRIVER, VANISHING — 70-ųjų stiliaus spyruokliuojanti pakaba
KABOOM — sprogstantys bordiūrai
BRICK, MADCAB — nepažeidžiamas automobilis
FLEETING — visi automobiliai
MAGIC23 — visos trasos

## TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASINS

**Lygių pasirinkimas:**
Lygių pasirinkimo ekrane pažymėkite tuščią misiją, laikykite Kvadratas and press Dešinėn, Kairėn, Žemyn. Release Kvadratas and hold Apskritimas. Then, press Kairėn, Dešinėn, Aukštyn. Dont release Apskritimas, press and hold Kvadratas as well and press Aukštyn, Žemyn.

**Tiesūs žudymai (istorijos režimas):**
Sustabdykite žaidimą ir spauskite R1, L1, R1, L2. Tada laikykite Trikampį ir spauskite Žemyn, Žemyn, Žemyn, Aukštyn. Žaidimas persikraus.

**Atrakinti visus Ninja daiktus:**
Daiktų pasirinkimo ekrane spauskite R2, L2, R2, L2. Tada laikykite Select ir spauskite Dešinėn, Kairėn, Apskritimas, Kvadratas, Žemyn, Aukštyn, Aukštyn.

**Padidinti daiktų inventorių vienetu:**
Daiktų pasirinkimo ekrane laikykite R1 + Apskritimas ir spauskite Dešinėn, Žemyn, Kairėn, L1.

**Parodyti visą žemėlapį:**
Žaidimo metu laikykite Select, kad pažiūrėtumėte į žemėlapį ir laikykite Select + R1 ir spauskite Apskritimas, Apskritimas, Apskritimas, Apskritimas, Apskritimas.

**Atgauti sveikatą:**
Sustabdykite žaidimą, laikykite Apskritimą ir spauskite Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn.

**Žaisti kaip Tatsumaru:**
Pažymėkite veikėją, laikykite Apskritimas + Kvadratas ir spauskite Dešinėn, Aukštyn, Kairėn. Neatleidę Apskritimo + Kvadrato spauskite ir laikykite Žemyn ir spauskite L1, L2. Toliau laikydami Kvadratą + Apskritimą atleiskite Žemyn ir spauskite Select.

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND (PS2)

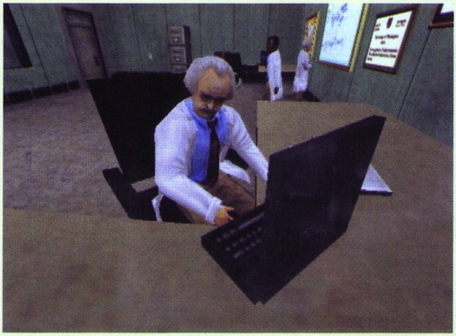
**Nemokamos dalys:** X, X, Trikampis, X
**Visos žiedinės trasos:** Žemyn, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Kvadratas

**Visos drago trasos:** Dešinėn, Kvadratas, Kairėn, R1, Kvadratas, L1, L2, R2
**Visos drift trasos:** Kairėn, Kairėn, Kairėn, Kairėn, Dešinėn, R2, R1, L2
**Visos sprint trasos:** Aukštyn, R2, R2, R2, R1, Žemyn, Žemyn, Žemyn
**Drift fizika visuose režimuose:** R1, Auktyn, Auktyn, Auktyn, Žemyn, Žemyn, Žemyn, L1

## THE GETAWAY

**Atrakinti šarvuotą automobilį:**
Įžanginio filmo pradžioje spauskite Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis ir Apskritimas.

**Atrakinti dvigubą sveikatą:**
Įžanginio filmo pradžioje spauskite Aukštyn, Aukštyn, Kairėn, Kairėn, Dešinėn, Dešinėn, Apskritimas, Apskritimas ir Žemyn.

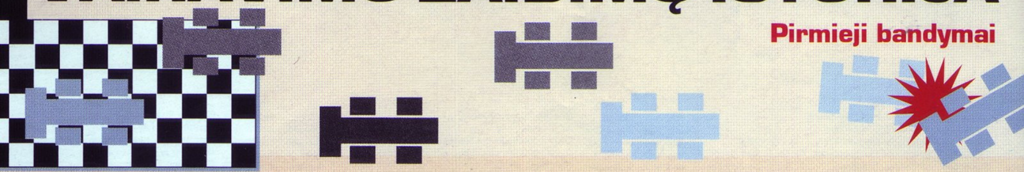


## HALF-LIFE

Kodų meniu spauskite:

**Nepažeidžiamumas:** Kairėn, Kvadratas, Aukštyn, Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Žemyn, X.
**Nesibaigianti amunicija:** Žemyn, X, Kairėn, Apskritimas, Žemyn, X, Kairėn, Apskritimas.
**Nematomumas:** Kairėn, Kvadratas, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn, Kvadratas, Dešinėn, Apskritimas.
**Sulėtintas režimas:** Dešinėn, Kvadratas, Aukštyn, Trikampis, Dešinėn, Kvadratas, Aukštyn, Trikampis.
**Ateivių režimas:** Aukštyn, Trikampis, Aukštyn, Trikampis, Aukštyn, Trikampis, Aukštyn, Trikampis.
**Xen gravitacija:** Aukštyn, Trikampis, Žemyn, X, Aukštyn, Trikampis, Žemyn, X.

# VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA



## Pirmieji bandymai

**Automobiliai „nugyveno“ gana ilgą gyvenimą. Keliaudami istorijos spirale, jie patyrė ne vieną pasikeitimą: nuo kvailai atrodančių karietų be arklių 1880-aisiais metais, kurios tiesiog stulbino žmones riedėdamos 20 km/h greičiu, iki pirmojo visuomenei prieinamo Henrio Fordo automobilio Model T; nuo „išpūstų“ ir „apvalainų“ 50-ųjų modelių, žvėriškų bei raumeningų 70-ųjų monstrų iki paskutiniaisiais dešimtmečiais žvilgančių ir aptakių formų bolidų. Automobilių istorija video žaidimuose, žinoma, žymiai trumpesnė, tačiau ir čia ekranuose matomi automobiliai, kitos transporto priemonės bei jų panaudojimo galimybės pergyveno ne vieną pasikeitimą, įkvėpė ne vieną žaidimo žanrą ir „užaugino“ daugelį populiarių serijų. Siūlome sėsti į keleivio sėdynę ir kartu su mumis pasivažinėti po vairavimo žaidimų istorijos vingius.**

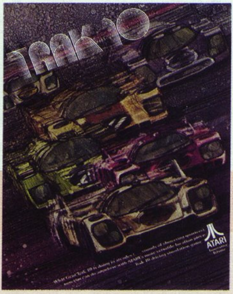
### 1973

Pirmasis „lenktynių“ žaidimas buvo 1973-aisiais *Atari* sukurtas *Space Race*. Žinoma, šis žaidimas neturėjo nieko bendro su mums įprastais vairavimo ar lenktynių žaidimais. Tiesiog du žaidėjai turėjo lenktyniauti vienas prieš kitą juodai – baltame ekrane ir vengti lekiančių „asteroidų“. Tais pačiais metais tik kitame pasaulio gale, Japonijoje, *Taito* pagamino *Astro Race* – panašų „kosminių lenktynių“ žaidimą dviem žaidėjams. Taigi, pirmieji lenktynių žaidimai pasirodė, praėjus metams nuo vadinamosios „oficialios“ video žaidimų gimimo pradžios (priminsime, videožaidimų pramonės gimtadieniu galima laikyti *Atari Pong* pasirodymą 1972-aisiais. Žinote tą žaidimą, kur valdant du kuolus, mušinėjame kamuoliuką? :)).

### 1974

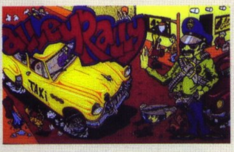
Nors „pseudo“ kosminių lenktynių žaidimai jau buvo pasirodę, pirmojo vairavimo žaidimo garbė atiteko *Gran Trak 10*. Kaip pirmas blynas, žaidimas buvo gana padorus: vairuojama vairu, yra bėgių perjungimas ir pedalai. Tiesa, greitis nesireguliuoja, galima tik važiuoti arba stabdyti. Važiavimo trasa rodoma iš viršaus. Žaidimo aparatas buvo baisiai galingas (svoris apie 50 kg) ir brangus, tad *Atari* pagamino ir „biudžetinę“ versiją *Trak 10*.

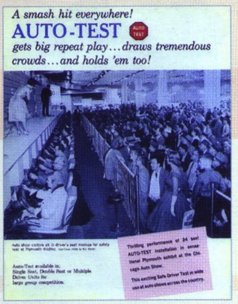
Įdomu tai, kad *Atari* nebuvo vieni šioje rinkoje. Tais pačiais metais pasirodė ir *Kee Games* aparatas *Formula K*. Viskas veikė analogiškai, tik buvo skaičiuojamas žiedo apvažiavimo ratas. Taip pat buvo išleistas ir lenktynių žaidimas dviem žaidėjams — *Twin Race*, suteikęs malonumą nugalėti ne tik laiką, bet ir šalia stypsantį į vairą įsikibusį priešininką :).

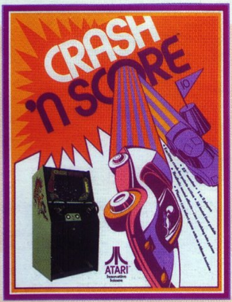


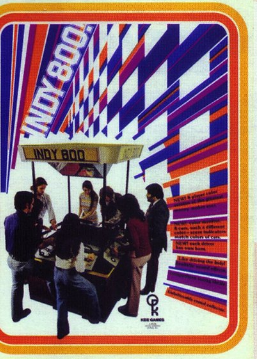
### 1975

Netrukus pasirodė žaidimai, kurie be paprasto važiavimo trasa siūlė kažką daugiau. *Exidy* žaidimas *Alley Rally* toli gražu nepriminė „ralio“, tačiau jame jau buvo pašalinis eismas. Taip pat jį jau galėjo žaisti du žaidėjai. Įdomus ir *Auto Test* bandymas perdaryti senąjį 1959-ųjų metų „tele-vairavimo“ simuliatorių, kuriame žmogus vairuoja automobilį, žiūrėdamas į filmuotą medžiagą ekrane. *Atari* žaidėjus pamalonino dviejų žaidėjų „daužymosi“ lenktynėmis *Crash N'Score*, kurių viena iš gerųjų reklamuojamų savybių buvo „tikroviškas garsas“ :). Tais pačiais metais pagaminta keletas vadinamųjų „vaizdo iš viršaus“ vairavimo žaidimų: net aštuonių





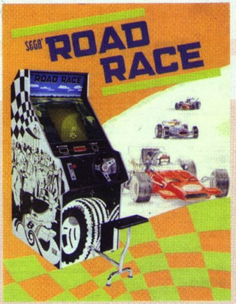
žaidėjų lenktynės *Indy 800*, taip pat *Dodgem*, *Hi-Way*, *Pace Car Pro* bei net dvi *Wheels* dalys. Beje, įdomus faktas, kad pastaruosius sukūrė kompanija *Midway*. Visiškai nepanašu į *Mortal Kombat*, ar ne?

## 1976

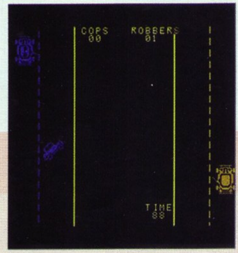
Šiais metais išleista jau daugiau tikrų sportinių vairavimo žaidimų, iš kurių žymiausias *Night Driver*. Nors jis, galima sakyti ir yra vairavimo žaidimų „karieta be arklių", *Night Driver* buvo ir netgi dabar išlieka išties žavingas. Žodis „naktis" pavadinime naudojamas ne šiaip sau, o dėl to, kad būdamas technologijų kūdikystėje, *Night Driver* buvo tiesiog juodai – baltas. Iš *Pong* paimti kuolai žymi kelio kraštą. Trasoje bandote išlikti kiek įmanoma ilgiau (tai to meto žaidėjams buvo labai sunku dėl nepaprasto greičio).

Tais pačiais metais pasirodė ir populiariųjų 24 valandų lenktynių *Le Mans* arkada. Žaidžiant *Le Mans*, buvo galima pasivažinėti 8 originaliomis trasomis.

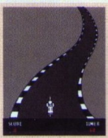
*Sega* pasiūlė savo lenktynių žaidimą *Road Race*.




Gimė ir viena iki šiol išlikusių populiarių video žaidimų serijų – *Destruction Derby*. *Exidy* kompanijos pagaminta arkada leido žaidėjams trankytis ir, kaip matome, jiems tai neatsibosta iki šiol :) Ant šios daužymosi bangos tais pačiais metais išvažiavo dar keletas žaidimų: *Death Race*, *Crashing Race* bei *Cops n' Robbers*.



Ko gero, įdomiausias 1976-ųjų žaidimas – pirmasis motociklo vairavimo žaidimas *Fonz*, kurį pagamino *Sega*. Sukurtas pagal 70-ųjų TV serialą *Happy Days*, *Fonz* žaidėjams siūlo odine striuke apsivilkusio *Fonz* vaidmenį, kuris savo motociklu važinėja gatvėmis dideliu greičiu ir bando išvengti kitų baikerių. Žaidimas tuo metu buvo išties unikalus ne tik dėl to, kad leido „vairuoti motociklą", bet dėl valdymo įrangos: tikroviškos motociklo rankenos su akseleratoriumi ir specialios vibracijos funkcijos.



# ŽODYNAS RAIDĖ N

**NEC Turbo Duo**
NEC TurboGrafx sujungtas su CD-ROM įtaisu

**Neo-Geo/Neo-Geo CD**
24 bitų sistema, kurią sukūrė *SNK*. Tapusi populiari arkadose, namų rinkos versija *Neo Geo Gold* taip ir neprigijo. Bandydama numušti kainas žemiau nei 200 JAV dolerių, *SNK* išleido sistemą su vienetinio greičio CD įtaisu.

**Neptune**
Planuotas *Sega* produktas, kuris turėjo sujungti 32X ir *Genesis* į vieną įtaisą. Dėl prastų 32X pardavimų *Neptune* buvo atšauktas.

**NES (Nintendo Entertainment System)**
8 bitų *Nintendo* kartridžų sistema, pristatyta 1985-aisiais, nepaisant daugumos nuomonės ir patarimų, kad po 83–84 metų žaidimų krizės, videožaidimai niekada neatsigaus. Vienas *Nintendo* produktas apvertė visą industriją ir visiškai dominavo rinkoje, kol *Sega* pristatė *Genesis*.

**Network Games**
Tinklo žaidimai. Daugelio žaidėjų žaidimai, vienu metu žaidžiami daugybe konsolių, sujungtų į vietinį ar nuotolinį tinklą. Tinklo žaidimų privalumas — žaisti su gyvais oponentais daug įdomiau nei prieš kompiuterį. Trūkumas — problemos dėl vėlavimo, stabdymo.

**Next Generation**
Terminas naudojamas apibrėžti naujausiai žaidimų technologijų bangą, ateinančią po šiuo metu naudojamos įrangos. Pavyzdžiui, pasirodysiančios *PlayStation 3*, *Xbox 2* ar kitos naujos konsolės bus apibrėžiamos kaip „kitos kartos".

**Nintendo 64**
64 bitų *Nintendo* sistema su kartridžais. Išleidimo metu galingos grafikos sistema nesusilaukė tokio didelio kūrėjų ir žaidėjų palaikymo, kaip buvo tikėtasi.

**Nomad**
*Sega Genesis handheld* versija, išleista 1995-aisiais. Prie įtaiso galima prijungti standartinį *Sega* pultelį, o žaidimams naudojami bet kokie 16 bitų *Genesis* kartridžai.

**Nonlinear**
Nuotykių žaidimas, kur galvosūkius ar užduotis nebūtina atlikti tam tikra tvarka. Nelinijinis žaidimas turi ne tokią tvirtą struktūrą, kaip tiesinis žaidimas. Beveik visada tokie žaidimai yra įdomesni.

**NPC (Non-Player Character)**
Terminas, paimtas iš „pieštuko ir popieriaus" vaidmenų žaidimų. *NPC* yra veikėjas, sutiktas *RPG* ar kitame žaidime, kurio nevaldo žaidėjas.

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

**BALANDIS**

| | |
|---|---|
| 02 ALL-STAR BASEBALL 2005 | SPORTAS |
| 02 ARCHER MACLEAN'S POOL PARADISE | SPORTAS |
| 02 R: RACING EVOLUTION | LENKTYNES |
| 08 ALIAS | VEIKSMO |
| 08 OUTLAW VOLLEYBALL | SPORTAS |
| 08 WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY | SPORTAS |
| 16 INTERNATIONAL GOLF PRO | SPORTAS |
| 16 RISE TO HONOR | VEIKSMO |
| 16 SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER | FPS |
| 23 AQUANOX | VEIKSMO |
| 23 DANCE: UK EXTRA TRAX | MUZIKA |
| 23 FIREFIGHTER F.D. 18 | VEIKSMO |
| 23 STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE | VEIKSMO |
| 30 CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST | RPG |
| 30 CONAN | VEIKSMO |
| 30 CORVETTE | LENKTYNES |
| 30 ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL | SPORTAS |
| 30 FIGHT NIGHT 2004 | SPORTAS |
| 30 HITMAN: CONTRACTS | VEIKSMO |

**GEGUÞË**

| | |
|---|---|
| 07 CY GIRLS | VEIKSMO |
| 07 UEFA EURO 2004 | SPORTAS |
| 14 DEADLY SKIES III | SIMULIATORIUS |
| 14 THE SUFFERING | VEIKSMO |
| 14 TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGON | VEIKSMO |
| 14 VAN HELSING | VEIKSMO |
| 21 DRAKENGARD | VEIKSMO |
| 21 KARAOKE STAGE | MUZIKA |
| 28 HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN | NUOTYKIU |

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

**BALANDIS**

02 THE SIMS PLATINUM
09 LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS PLATINUM
09 TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM
09 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
16 DEADLY SKIES 3
16 MUPPETS PARTY CRUISE
16 SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER
16 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
23 FIREFIGHTER F.D. 18
23 RIDING SPIRITS 2
23 STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE
23 WAY OF THE SAMURAI 2
30 CHAMPIONS OF NORRAH:REALMS OF EVERQUEST
30 CORVETTE
30 EURO 2004
30 HITMAN: CONTRACTS
30 PROJECT ZERO II CRIMSON BUTTERFLY

# TOPAI

### VA Skaitytojų TOP 15

1. ▲ Dragon Ball Z: Budokai 2
2. ▲ Final Fantasy VIII
3. ▲ GTA: Vice City
4. ▲ NFS: Underground
5. N SSX Tricky
6. N Metal Gear Solid: Substance
7. ▲ Medal of Honor Frontline
8. ▼ SSX 3
9. ▲ Gran Turismo 2
10. N Prince of Persia: SOT
11. ▲ Road Rush
12. ▼ Final Fantasy X
13. ▼ Final Fantasy X – 2
14. ▼ Medal of Honor: Rising Sun
15. ▼ Vandal Hearts

Nepamiršk, kad balsuodamas kupone tu gali pakeisti šį rezultatą!

### GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. NBA Live 2004
2. Final Fantasy X-2
3. NBA Live 2001
4. Colins McRae Rally 4
5. NFS: Underground
6. Lord of the Ring: ROTK
7. Mafia
8. Max Payne2
9. Return to Castle Wolfenstein Opertion
10. Battlestar Galactica

### GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. Tony Hawk's Pro Skater 2
2. World's Scariest Police Chase
3. Silent Hill Platinium
4. Celebrity Death Match
5. Formula One Arcade
6. Worms Armageddon
7. KnockOut Kings 2001
8. Die Hard Classic
9. Driver
10. Warzone Ricochet

### PSone

1. Fifa 2004
2. Dance:UK
3. BeyBlades: Let It Rip!
4. Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
5. Dancing Stage Fever
6. Driver/Driver 2
7. Harry Potter - Chamber of Secrets
8. Hercules/Jungle Book/Bug's Life
9. Dancing Stage Disney Mix
10. Final Fantasy: Anthology

### PS2

1. James Bond 007: Everything Or Nothing
2. LMA Manager 2004
3. Sonic Heroes
4. SOCOM 2: US Navy SEALs
5. This Is Football 2004
6. Cricket 2004
7. The Simpsons: Hit and Run
8. Final Fantasy X-2
9. Need For Speed: Underground
10. Tom Clancy's Rainbow Six 3

### Xbox

1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
2. Deus Ex: Invisible War
3. James Bond 007: Everything Or Nothing
4. LMA Manager 2004
5. Grand Theft Auto: Double Pack
6. Tenchu: Return From Darkness
7. Sonic Heroes
8. Steel Battalion: Line of Contact
9. Project Gotham Racing 2
10. FIFA 2004

### GameCube

1. Metal Gear Solid - The Twin Snakes
2. Harvest Moon: A Wonderful Life
3. Final Fantasy: Crystal Chronicles
4. Sonic Heroes
5. James Bond 007: Everything Or Nothing
6. Mario Kart: Double Dash!!
7. Sonic Mega Collection
8. The Simpsons: Hit and Run
9. Prince of Persia: The Sands of Time
10. Need For Speed: Underground

### GBA

1. Yu-Gi-Oh! World Champ Tourn 2004
2. Finding Nemo
3. Super Mario Advance 4: Super Mario 3
4. Harvest Moon: Friends of Mineral Town
5. Sonic Advance 2
6. Pokemon Ruby
7. Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards
8. Pokemon Sapphire
9. Sonic Battle
10. Lord of The Rings: Return of The King